



TUGAS AKHIR - RI 141501

DESAIN INTERIOR BALAI BUDAYA KOTA SURABAYA DENGAN NUANSA KONTEMPORER SEBAGAI PUSAT KEGIATAN SENI DAN BUDAYA MASYARAKAT

ABDI NUR UTOMO
NRP 0841134000007

Dosen Pembimbing :
Dr. Mahendra Wardhana, ST., MT.
NIP 19720428 200312 1001

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
Fakultas Arsitektur Desain dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2018



TUGAS AKHIR - RI 141501

**DESAIN INTERIOR BALAI BUDAYA KOTA SURABAYA
DENGAN NUANSA KONTEMPORER SEBAGAI
PUSAT KEGIATAN SENI DAN BUDAYA MASYARAKAT**

ABDI NUR UTOMO
NRP 08411340000007

Dosen Pembimbing :
Dr. Mahendra Wardhana, ST., MT.
NIP 19720428 200312 1001

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
Fakultas Arsitektur Desain dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2018



FINAL PROJECT - RI 141501

**INTERIOR DESIGN OF BALAI BUDAYA KOTA SURABAYA
WITH CONTEMPORARY NUANCE AS
ART AND CULTURAL ACTIVITIES CENTER FOR COMMUNITY**

ABDI NUR UTOMO
NRP 08411340000007

Advisor :
Dr. Mahendra Wardhana, ST., MT.
NIP 19720428 200312 1001

DEPARTEMENT OF INTERIOR DESIGN
Faculty of Architecture Design and Planning
Sepuluh Nopember Institute of Technology
Surabaya 2018

LEMBAR PENGESAHAN

**DESAIN INTERIOR BALAI BUDAYA KOTA SURABAYA
DENGAN NUANSA KONTEMPORER SEBAGAI
PUSAT KEGIATAN SENI DAN BUDAYA MASYARAKAT**

TUGAS AKHIR – RI 141501

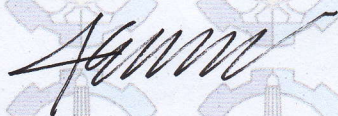
Disusun untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Teknik
Pada

Departemen Desain Interior
Fakultas Arsitektur Desain dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh :

Abdi Nur Utomo
NRP 08411340000007

Disahkan oleh Pembimbing Tugas Akhir :



Dr. Mahendra Wardhana, S.T., M.T.

NIP 19720428 200312 1001



SURABAYA
JULI 2018

DESAIN INTERIOR BALAI BUDAYA KOTA SURABAYA DENGAN NUANSA KONTEMPORER SEBAGAI PUSAT KEGIATAN SENI DAN BUDAYA MASYARAKAT

Nama : Abdi Nur Utomo
NRP : 08411340000007
Departemen : Desain Interior, FADP-ITS
Pembimbing : Dr.Mahendra Wardhana, ST., MT.

ABSTRAK

Potensi yang dimiliki Kota Surabaya khususnya pada keanekaragaman budaya dan kesenian yang unik dan khas membuat Kota Surabaya harus mampu menjadi tonggak utama dan panutan bagi daerah-daerah lain khususnya di Jawa Timur untuk melestarikan dan menyelamatkan kebudayaan lokal agar tidak ‘tertelan’ oleh perkembangan zaman. Hal ini dapat terealisasi dengan berbagai cara salah satunya penyediaan sarana bagi masyarakat untuk mengenal, mengetahui, mempelajari dan melestarikan kesenian dan kebudayaan Surabaya.

Dari sekian banyak fasilitas di Kota Surabaya salah satu tempat yang mampu merealisasikan tujuan penulis adalah Balai Budaya Kota Surabaya. Adapun tujuan yang ingin dicapai oleh penulis diantaranya untuk mengoptimalkan fungsi utama pada bangunan eksisting serta menambahkan beberapa area yang bersifat edukatif dan informatif tentang kebudayaan dan kesenian lokal. Agar dapat menarik perhatian pengunjung maka penulis berencana untuk mengimplementasikan langgam desain kontemporer dengan sentuhan ciri khas dari kebudayaan Kota Surabaya melalui aplikasi desain pada elemen-elemen interior bangunan eksisting. Tahapan metodologi yang dilakukan oleh penulis dimulai dari sebuah pemaparan latar belakang, rumusan masalah, hingga garis besar tujuan desain yang akan menjadi landasan pemikiran tentang topik yang ingin diangkat/dikaji. Selanjutnya penulis mengumpulkan data-data terkait objek yang akan didesain yang kemudian akan dianalisa sebagai bahan pertimbangan selama melakukan proses desain.

Untuk hasil yang diperoleh dari tahap proses desain nantinya akan menghasilkan usulan denah alternatif terpilih dari keseluruhan lantai pada bangunan eksisting, dan usulan gambar perspektif dari tiga ruang terpilih yaitu ruang lobby, ruang pertunjukan (area panggung dan auditorium), dan ruang workshop tari. Dari beberapa usulan-usulan desain tersebut telah dapat ditarik kesimpulan bahwa nyatanya permasalahan yang terdapat pada bangunan eksisting dapat diselesaikan melalui solusi desain yang ditawarkan sehingga mampu menyediakan fasilitas yang tidak hanya nyaman bagi pengguna namun juga mampu menghadirkan upaya pelestarian kebudayaan dan kesenian lokal melalui sebuah rancangan desain interior.

Kata Kunci : *Keanekaragaman, Pelestarian, Pertunjukan, Kontemporer*

**INTERIOR DESIGN OF BALAI BUDAYA KOTA SURABAYA
WITH CONTEMPORARY NUANCE AS
ART AND CULTURAL ACTIVITIES CENTER FOR COMMUNITY**

Name : Abdi Nur Utomo
NRP : 08411340000007
Department : Desain Interior, FADP-ITS
Advisor : Dr.Mahendra Wardhana, ST., MT.

ABSTRACT

The potential of Surabaya City, especially in the unique and distinctive cultural and artistic diversity make Surabaya a must be a role model for other areas especially in East Java to preserve and save local culture not to be 'swallowed' by the development of the times. This can be realized in various ways such as the provision of facilities for people to know, learn, and preserve arts and culture of Surabaya.

Of the many facilities in the city of Surabaya one place that is able to realize the purpose of the writer is the Balai Budaya Kota Surabaya. The objectives to be achieved by the authors are to optimize the main function of the existing building and add some areas that are educative and informative about local culture and art. In order to attract the attention of visitors then the authors plan to implement contemporary design style with a touch of characteristic of the city of Surabaya culture through the application of design on the elements of the existing building interiors. Stages of the methodology undertaken by the author starts from a background exposure, the formulation of the problem, to the outline of the design goals that will be the basis for thinking about the topics to be studied. Furthermore the authors collect data related objects that will be designed which will then be analyzed as a consideration during the design process.

For the results obtained from the design process stage will result in the proposed alternative plan selected from the overall floor of the existing building, and proposed perspective drawings of the three selected spaces. The selected spaces are lobby space, performance space (stage area and auditorium), and dance workshop room. From some of the design proposals have been drawn the conclusion that in fact the problems contained in existing buildings can be solved through design solutions offered so as to provide facilities that are not only convenient for the user but also able to present efforts to preserve the culture and local art through an interior design concept.

Keyword : *Diversity, Preservation, Show, Contemporary*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT karena atas segala limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang berjudul **“DESAIN INTERIOR BALAI BUDAYA KOTA SURABAYA DENGAN NUANSА KONTEMPORER SEBAGAI PUSAT KEGIATAN SENI DAN BUDAYA MASYARAKAT”** dengan baik. Adapun tujuan dari penyusunan laporan ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan mata kuliah Tugas Akhir (RI 141501) di Departemen Desain Interior, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya.

Tak lupa selama pengerjaan Tugas Akhir ini penulis sangat terbantu atas dukungan, doa, maupun tenaga yang telah diberikan oleh berbagai pihak. Oleh karena itu penulis dengan senang hati ingin mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang tertera dibawah ini :

1. Bapak, Ibu, Riris, dan Karin yang selalu memberikan dukungan dan kepercayaan serta mendoakan kesuksesan penulis selama menempuh pendidikan di ITS selama 5 tahun terakhir.
2. Bapak Dr. Mahendra Wardhana,S.T., M.T. selaku Ketua Departemen Desain Interior ITS dan juga selaku dosen pembimbing penulis yang telah banyak memberikan ilmu yang bermanfaat serta telah menuntun penulis selama menyelesaikan mata kuliah Tugas Akhir.
3. Ibu Anggra Ayu Rucitra, S.T., M.MT. dan Bapak Caesario Ari B, S.T., M.T selaku dosen koordinator yang telah banyak memotivasi dan mengarahkan penulis selama pelaksanaan Tugas Akhir.
4. Bapak Thomas, Bu Weny, dan Pak Pras yang telah memberikan kritik dan saran yang membangun selama menguji penulis pada rangkaian pelaksanaan sidang Tugas Akhir.
5. Bapak-Ibu dosen serta karyawan di Departemen Desain Interior yang telah banyak membantu penulis selama menempuh perkuliahan.

6. Teman-teman Departemen Desain Interior ITS khususnya angkatan 2013 yang telah memberikan pengalaman berharga baik selama perkuliahan maupun pada kegiatan-kegiatan yang menyenangkan lainnya.
7. Fahmi, Chuel, Tantri, dan Puput yang telah menemani penulis selama mengerjakan Tugas Akhir di semester 9 dan telah lulus mendahului penulis.
8. Hendra, Redy, Nadya, Arit, Anggik, Galuh, dan Mia yang telah banyak menghibur dan membantu di sela-sela pengerjaan Tugas Akhir.
9. Teman-teman kosan Al-Fikriyah yang telah memberikan banyak dukungan dan bantuan kepada penulis selama tinggal di kosan.
10. Serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang juga telah memberikan bantuan kepada penulis selama perkuliahan maupun pengerjaan Tugas Akhir.

Dengan ini laporan Tugas Akhir yang telah penulis susun diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak. Serta tidak lupa penulis mengingatkan bahwa penulis sadar masih banyak kekurangan selama penyusunan laporan sehingga penulis harap dapat menerima saran dan kritik yang membangun yang ditujukan kepada penulis sehingga dapat dijadikan sebuah evaluasi demi menyusun karya tulis yang lebih baik kedepannya. Semoga laporan yang telah penulis susun ini dapat dijadikan referensi untuk penyusunan karya tulis ilmiah lainnya.

Surabaya, Juli 2018

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR BAGAN DAN TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	3
1.3. Rumusan Masalah	4
1.4. Definisi Judul	4
1.5. Batasan Desain	5
1.6. Tujuan Desain	5
1.7. Manfaat Desain	5
1.8. Sistematika Penulisan	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA, EKSISTING, DAN PEMBANDING	
2.1. Definisi Pusat Kegiatan Seni dan Budaya.....	7
2.2. Cabang Seni	8
2.2.1. Seni Rupa	8
2.2.2. Seni Drama/Teater	9
2.2.3. Seni Musik	9
2.2.4. Seni Tari/Gerak	9
2.2.5. Seni Sastra.....	9
2.3. Gedung Pertunjukan Seni.....	10
2.3.1. Definisi Gedung Pertunjukan.....	10
2.3.2. Tinjauan Tentang Gedung Pertunjukan Seni	10
2.3.3. Fasilitas Gedung Pertunjukan Seni	10
2.3.4. Kajian Khusus Ruang Pertunjukan	15

2.4. Kajian Tentang Kontemporer	36
2.4.1. Definisi Kontemporer	36
2.4.2. Ciri Khas Gaya Desain Kontemporer	37
2.5. Kajian Tentang Kota Surabaya	41
2.5.1. Lambang Kota Surabaya	41
2.5.2. Letak Geografis Kota Surabaya	42
2.5.3. Kependudukan di Kota Surabaya	42
2.5.4. Kebudayaan Kota Surabaya	43
2.5.5. Kesenian Khas Kota Surabaya	44
2.5.6. Batik Khas Kota Surabaya	48
2.6. Studi Khusus	50
2.6.1. Studi Tentang Akustik	50
2.6.2. Studi Tentang Pencahayaan	72
2.6.3. Studi Tentang Warna	77
2.6.4. Studi Tentang Multimedia	83
2.7. Studi Antropometri	85
2.7.1. Sirkulasi	85
2.7.2. Area Duduk	86
2.7.3. Area <i>Lounge</i>	87
2.7.4. Area Galeri	88
2.7.5. Area <i>Merchandise</i>	88
2.7.6. Area Kantor	89
2.7.7. Area Lobi	90
2.7.8. Area <i>Foodcourt</i>	90
2.7.9. Area Workshop Tari	91
2.7.10. Area Workshop Lukis	92
2.7.11. Area Auditorium	92
2.8. Studi Eksisting	93
2.8.1. Profil Balai Budaya Kota Surabaya	93
2.8.2. Lokasi Eksisting	94
2.8.3. Kondisi Siteplan Eksisting	94

2.8.4. Kondisi Eksisting.....	96
2.8.5. Gambar Kerja Eksisting	101
2.9. Studi Pemandangan	103
2.9.1. <i>Dubai Community Theatre and Arts Centre</i>	104
2.9.2. <i>The Auditorium Liverpool – Echo Arena</i>	105

BAB III METODOLOGI DESAIN

3.1. Alur Metodologi Desain.....	109
3.2. Tahap Pengumpulan Data	110
3.2.1. Data Primer.....	110
3.2.2. Data Sekunder	113
3.3. Tahap Analisa Data	114
3.3.1. Analisa Hasil Wawancara.....	114
3.3.2. Analisa Hasil Observasi	114
3.3.3. Studi Pengguna	114
3.3.4. Studi Aktivitas dan Kebutuhan Ruang	115
3.3.5. Analisa Sirkulasi dan Hubungan Ruang.....	115
3.3.6. Konsep Desain Makro	115
3.3.7. Konsep Desain Mikro	115

BAB IV ANALISA DATA DAN KONSEP DESAIN

4.1. Analisa Hasil Wawancara	117
4.1.1. Wawancara Tidak Terstruktur	117
4.2. Analisa Hasil Observasi	119
4.2.1. Analisa Hasil Dokumentasi Area Lantai 1	120
4.2.2. Analisa Hasil Dokumentasi Area Lantai 2	122
4.3. Studi Pengguna	124
4.3.1. Karakteristik Pengguna	124
4.3.2. Segmentasi Pengunjung	124
4.4. Studi Aktivitas dan Kebutuhan Ruang.....	126
4.4.1. Program Kegiatan	126
4.4.2. Studi Aktivitas Pengguna.....	126
4.4.3. Analisa Kebutuhan Ruang	129

4.5. Analisa Sirkulasi dan Hubungan Ruang.....	132
4.5.1. Analisa Hubungan Ruang.....	132
4.5.2. Analisa Sirkulasi.....	132
4.5.3. Rencana Layout Ruang (<i>Zoning</i>).....	133
4.6. Konsep Desain Makro	134
4.6.1. Konsep Ruang ‘Pusat Kegiatan Seni dan Budaya’	135
4.6.2. Konsep Langgam Desain ‘Kontemporer’	136
4.7. Konsep Desain Mikro.....	139
4.7.1. Ruang Terpilih 1 (Ruang Lobby).....	139
4.7.2. Ruang Terpilih 2 (Ruang Pertunjukan).....	142
4.7.3. Ruang Terpilih 3 (Ruang Workshop Tari).....	146

BAB V HASIL DESAIN

5.1. Denah Alternatif Terpilih.....	149
5.1.1. Denah dan Layout Furnitur Keseluruhan Terpilih Lantai 1	149
5.1.2. Denah dan Layout Furnitur Keseluruhan Terpilih Lantai 2	150
5.1.3. Denah dan Layout Furnitur Keseluruhan Terpilih Lantai 2-3 ...	151
5.1.4. Layout Furnitur Ruang Terpilih 1	152
5.1.5. Layout Furnitur Ruang Terpilih 2	153
5.1.6. Layout Furnitur Ruang Terpilih 3	154
5.2. Gambar 3D dan Deskripsinya	154
5.2.1. Ruang Terpilih 1 (Ruang Lobby).....	155
5.2.2. Ruang Terpilih 2 (Ruang Pertunjukan).....	156
5.2.3. Ruang Terpilih 3 (Ruang Workshop Tari).....	158

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan	161
6.2. Saran	161

LAMPIRAN

DAFTAR PUSTAKA

BIODATA PENULIS

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Bagian-Bagian Ruang Pertunjukan	16
Gambar 2.2. Contoh Format <i>Proscenium</i>	18
Gambar 2.3. Contoh Format <i>End Stage</i>	18
Gambar 2.4. Contoh Format <i>Corner Stage 90°</i>	19
Gambar 2.5. Contoh Format <i>The Wide Fan</i>	19
Gambar 2.6. Contoh Format <i>Amphitheatre</i>	20
Gambar 2.7. Contoh Format <i>Thrust Stage</i>	20
Gambar 2.8. Contoh Format <i>In The Round</i>	21
Gambar 2.9. Contoh Format <i>Traverse</i>	21
Gambar 2.10. Informasi Layout Ruang Pertunjukan Secara Umum.....	22
Gambar 2.11. Dimensi Kerja Kursi Auditorium	23
Gambar 2.12. Dimensi Spasi Baris Ke Baris dan Jarak <i>Clearway</i>	25
Gambar 2.13. Contoh Bentuk Susunan Kursi.....	26
Gambar 2.14. Perbandingan Luasan Area Dengan Kursi Yang	27
Gambar 2.15. Dimensi Jarak Sudut Pandang Vertikal	28
Gambar 2.16. Dimensi Jarak Sudut Pandang Horizontal	29
Gambar 2.17. Contoh Bingkai Pembatas	31
Gambar 2.18. Gambar Contoh Penggunaan Sistem <i>Flytower</i>	32
Gambar 2.19. Dimensi Area Panggung Tanpa <i>Flytower</i>	33
Gambar 2.20. Contoh Interior Bergaya Kontemporer.....	36
Gambar 2.21. PaletWarna Utama Pada Desain Interior Kontemporer.....	37
Gambar 2.22. Contoh Interior Bergaya Kontemporer (1)	38
Gambar 2.23. Contoh Interior Bergaya Kontemporer (2)	38
Gambar 2.24. Contoh Interior Bergaya Kontemporer (3)	39
Gambar 2.25. Contoh Interior Bergaya Kontemporer (4)	40
Gambar 2.26. Contoh Interior Bergaya Kontemporer (5)	41
Gambar 2.27. Logo Kota Surabaya dan Letak Geografis	41
Gambar 2.28. Suasana Pementasan Ludruk	45
Gambar 2.29. Contoh Gerakan Tari Remo.....	46

Gambar 2.30. Tari Sparkling Surabaya.....	47
Gambar 2.31. Tari Lenggang Suroboyo.....	48
Gambar 2.32. Batik Surabaya Motif Semanggi	49
Gambar 2.33. Batik Surabaya Motif Sawunggaling	49
Gambar 2.34. Batik Surabaya Motif Mangrove.....	50
Gambar 2.35. Kelakuan Bunyi Dalam Ruang Tertutup.....	51
Gambar 2.36. Pemantulan Bunyi Oleh Permukaan Yang Berbeda	52
Gambar 2.37. Skema Difusi Bunyi	54
Gambar 2.38. Perbandingan Jarak Antara Sumber Bunyi Dengan.....	56
Gambar 2.39. Ilustrasi Ketinggian Sumber Bunyi Terhadap	56
Gambar 2.40. Ilustrasi Kemiringan Tempat Duduk Penonton.....	57
Gambar 2.41. Contoh Penempatan Bidang Pemantul.....	57
Gambar 2.42. Jenis Cacat Akustik Dalam Auditorium.....	60
Gambar 2.43. Ragam Dinding Belakang Pemantul Bunyi	60
Gambar 2.44. Ukuran Ubin Akustik Secara Umum Dan.....	65
Gambar 2.45. Komponen Dasar Sistem Penguat Bunyi Saluran	67
Gambar 2.46. Contoh Penempatan Penguat Suara Sistem Sentral	68
Gambar 2.47. Contoh Penempatan Penguat Suara Terdistribusi	69
Gambar 2.48. Jenis-Jenis Penguat Bunyi.....	71
Gambar 2.49. Contoh Penerapan <i>Downlighting</i>	74
Gambar 2.50. Contoh Penerapan <i>Uplighting</i>	74
Gambar 2.51. Contoh Penerapan <i>Cove Lighting</i>	75
Gambar 2.52. Contoh Penerapan <i>Wall Washing</i>	76
Gambar 2.53. Perbedaan Penerapan <i>Wall Washing</i> dan <i>Wall Grazing</i>	76
Gambar 2.54. Contoh Aplikasi Teknik <i>Slot Outlining</i>	77
Gambar 2.55. Panjang Gelombang Cahaya Warna.....	78
Gambar 2.56. Skema Intensitas Hitam dan Putih	79
Gambar 2.57. Contoh Penambahan Hitam Ke Sebuah Warna	79
Gambar 2.60. Sistem Warna <i>Kuppers</i>	80
Gambar 2.61. Contoh Multimedia Linier	84
Gambar 2.62. Contoh Multimedia Interaktif	84

Gambar 2.63. Contoh Videowall dan Pengaplikasiannya	85
Gambar 2.64. Antropometri Area Sirkulasi	86
Gambar 2.65. Antropometri Tempat Duduk	86
Gambar 2.66. Antropometri Area <i>Lounge</i>	87
Gambar 2.67. Antropometri Area Galeri.....	88
Gambar 2.68. Antropometri Area <i>Merchandise</i>	89
Gambar 2.69. Antropometri Area Kantor.....	89
Gambar 2.70. Antropometri Area Lobi	90
Gambar 2.71. Antropometri Area <i>Foodcourt</i>	91
Gambar 2.72. Antropometri Area Studio Tari.....	91
Gambar 2.73. Antropometri Area Studio Lukis	92
Gambar 2.74. Antropometri Area Auditorium	93
Gambar 2.75. Lokasi Balai Budaya Kota Surabaya	94
Gambar 2.76. Siteplan Kompleks Balai Pemuda	95
Gambar 2.77. Kondisi Area Kompleks Balai Pemuda	96
Gambar 2.78. Tampak Luar Eksisting.....	97
Gambar 2.79. Foto Fasilitas Rumah Bahasa di Lantai 1	97
Gambar 2.80. Foto Area Galeri Serbaguna di Lantai 1	98
Gambar 2.81. Foto Area <i>Hall</i> di Lantai 2.....	99
Gambar 2.82. Foto Area Auditorium di Lantai 2	100
Gambar 2.83. Foto Area <i>Backstage</i>	100
Gambar 2.84. Foto Ruang Operator	100
Gambar 2.85. Gambar Kerja Denah Balai Budaya Kota Surabaya.....	101
Gambar 2.86. Gambar Kerja Denah Lantai 1	102
Gambar 2.87. Gambar Kerja Denah Lantai 2	102
Gambar 2.88. Gambar Kerja Denah Lantai 3	103
Gambar 2.89. Auditorium Utama <i>DUCTAC</i>	104
Gambar 2.90. Ruang Studio Tari <i>DUCTAC</i>	105
Gambar 2.91. Layout Ruang Pertunjukan <i>The Auditorium Liverpool</i>	106
Gambar 2.92. Suasana Ruang Pertunjukkan <i>The Auditorium Liverpool</i>	107

Gambar 4.1. Matriks Hubungan Ruang	132
Gambar 4.2. Diagram Sirkulasi (<i>Bubble Diagram</i>)	133
Gambar 4.3. Rencana Layout Ruang Lantai 1	133
Gambar 4.4. Rencana Layout Ruang Lantai 2	134
Gambar 4.5. Rencana Layout Ruang Lantai 3	134
Gambar 4.6. Analisa Warna Kontemporer	137
Gambar 4.7. Analisa Warna Pada Kesenian Khas Kota Surabaya	137
Gambar 4.8. Contoh Furnitur Kontemporer	138
Gambar 4.9. Contoh Aplikasi Lighting Pada Langgam Kontemporer	138
Gambar 4.10. Contoh Desain Meja Resepsionis dan Meja Box Office	139
Gambar 4.11. Material Lantai Pada Ruang Lobby	140
Gambar 4.12. Material Dinding Pada Area Resepsionis dan Tiketing	140
Gambar 4.13. Material Dinding Pada Keseluruhan Ruang Lobby	141
Gambar 4.14. Contoh Pengaplikasian Downceiling	141
Gambar 4.15. Material Plafon di Ruang Lobby	142
Gambar 4.16. Desain Kursi Penonton Pada Ruang Pertunjukan	142
Gambar 4.17. Desain Kursi Tipe Tip-Up	143
Gambar 4.18. Material Kursi Penonton	143
Gambar 4.19. Format Ruang Pertunjukan Yang Diaplikasikan	144
Gambar 4.20. Material Karpet Pada Lantai Pertunjukan	144
Gambar 4.21. Material Diffuser	145
Gambar 4.22. Finishing Diffuser dan Motif Batik Mangrove	145
Gambar 4.23. Material Absorber	145
Gambar 4.24. Material Reflector	146
Gambar 4.25. Furnitur-Furnitur di Ruang Workshop Tari	147
Gambar 4.26. Susunan Cermin di Ruang Workshop Tari	147
Gambar 4.27. Warna dan Motif Pada Ruang Workshop Tari	148
Gambar 5.1. Denah dan Layout Furnitur Keseluruhan Terpilih Lantai 1	149
Gambar 5.2. Denah dan Layout Furnitur Keseluruhan Terpilih Lantai 2	150
Gambar 5.3. Denah dan Layout Furnitur Keseluruhan Terpilih Lantai 2-3	151
Gambar 5.4. Layout Furnitur Ruang Terpilih 1	152

Gambar 5.5. Layout Furnitur Ruang Terpilih 2	153
Gambar 5.6. Layout Furnitur Ruang Terpilih 3	154
Gambar 5.7. Perspektif 1 Ruang Lobby	155
Gambar 5.8. Perspektif 2 Ruang Lobby	155
Gambar 5.9. Perspektif 3 Ruang Lobby	156
Gambar 5.10. Perspektif 1 Ruang Pertunjukan	157
Gambar 5.11. Perspektif 2 Ruang Pertunjukan	157
Gambar 5.12. Perspektif 3 Ruang Pertunjukan	158
Gambar 5.13. Perspektif 1 Ruang Workshop Tari	158
Gambar 5.14. Perspektif 2 Ruang Workshop Tari	159
Gambar 5.15. Perspektif 3 Ruang Workshop Tari	159

DAFTAR BAGAN DAN TABEL

Bagan 2.1. Diagram Hubungan Ruang Gedung Pertunjukan Seni	11
Bagan 2.2. Diagram Hubungan Ruang Pada Bagian <i>Front Of House</i>	12
Bagan 3.1. Bagan Alur Metodologi Desain	109
Bagan 4.1. Segmentasi Pengunjung Gedung Pertunjukan Seni.....	125
Bagan 4.2. Konsep Desain Makro	135
Tabel 2.1. Bagian-Bagian Ruang Pertunjukan.....	16
Tabel 2.2. Dimensi Yang Direkomendasikan Untuk Area Panggung	30
Tabel 2.3. Jadwal Kelas Seni Rumah Kreatif di Balai Pemuda.....	94
Tabel 4.1. Hasil Analisa Area Lantai 1	120
Tabel 4.2. Hasil Analisa Area Lantai 2.....	122
Tabel 4.3. Program Kegiatan Baru Kompleks Balai Pemuda.....	126
Tabel 4.4. Aktivitas Umum Pengunjung	127
Tabel 4.5. Aktivitas Umum Pementas / Artis dan Crew.....	127
Tabel 4.6. Aktivitas Umum Pengelola.....	127
Tabel 4.7. Aktivitas Khusus Pengguna	128
Tabel 4.8. Hasil Analisa Kebutuhan Ruang.....	129
Tabel 4.9. Tabel Pengadaan Ruang	136
Tabel 4.10. Hasil Identifikasi Bentuk Pada Kesenian.....	132
Tabel 4.11. Konsep Material Yang Akan Diaplikasikan	134



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kondisi geografis, flora dan fauna serta riwayat historis yang dimiliki oleh Indonesia menjadikan Indonesia sebagai negara dengan keanekaragaman budaya yang sangat bervariasi dan unik. Hal ini tentu sangat berpotensi sebagai sumber kekuatan bagi Indonesia untuk tetap eksis di kancah internasional sebagai bangsa yang hidup dengan kebudayaan lokal yang khas. Sedangkan untuk sektor dalam negeri, keanekaragaman budaya yang dimiliki Indonesia juga ¹berpeluang untuk menciptakan devisa sebagai salah satu kekuatan di bidang pariwisata maupun sebagai peluang lapangan kerja bagi masyarakat Indonesia.

Akan tetapi seiring berkembangnya teknologi serta arus informasi yang begitu cepat dan mudah nampaknya membuat pola pikir dan gaya hidup masyarakat ikut berkembang karena terpengaruh oleh budaya-budaya asing, terutama ²generasi muda yang mulai melepaskan budaya lokal karena menganggap kuno dan tidak sesuai dengan perkembangan modern saat ini, budaya asing dianggapnya lebih *up to date*, instan, dan trendi. Sehingga fenomena global yang demikian justru menjadi tantangan bagi masyarakat Indonesia untuk tetap menyelamatkan dan melestarikan kebudayaan milik kita tanpa batas waktu disamping menerima dan menyikapi perubahan budaya agar warisan nenek moyang dan nilai-nilai budaya tetap terjaga keutuhannya.

Pemilihan topik kebudayaan lokal khas Kota Surabaya dirasa sangat menarik karena selain Surabaya terkenal dengan riwayat sejarahnya Ibukota Provinsi Jawa Timur ini memiliki beranekaragam kebudayaan yang unik mulai dari kultur masyarakat yang beragam sampai produk kesenian yang unik dan khas seperti tari remo, ludruk, dan tari sparkling Surabaya. Maka

¹ Widiastuti (2013), "Analisa SWOT Keragaman Budaya Indonesia", Vol.1, No.1, hal. 11

² *idem*, hal. 12



dari itu dengan potensi yang dimiliki Surabaya saat ini diharapkan Surabaya mampu menjadi tonggak utama dan panutan bagi daerah-daerah lain khususnya di Jawa Timur untuk melestarikan dan menyelamatkan kebudayaan lokal agar tidak ‘tertelan’ oleh perkembangan zaman. Hal ini dapat terealisasi dengan berbagai cara salah satunya penyediaan sarana bagi masyarakat untuk mengenal, mengetahui, mempelajari dan melestarikan kesenian dan kebudayaan Surabaya.

Dari sekian banyak fasilitas di Kota Surabaya salah satu tempat yang mampu merealisasikan tujuan tersebut adalah Balai Budaya Kota Surabaya. Bangunan tersebut termasuk dalam fasilitas gedung pertunjukan seni karena fungsi semula dari Balai Budaya adalah untuk dijadikan tempat pementasan pertunjukan seni baik drama, musik, maupun tari. Meskipun disediakan fasilitas ruang pertunjukan yang terdiri dari area auditorium dan area panggung tampaknya masih ada beberapa area pada interior Balai Budaya yang masih dapat dioptimalkan. Ditambah lagi desain interior pada bangunan eksisting yang masih bisa dioptimalkan sehingga dapat mencerminkan ciri khas dari kesenian dan kebudayaan Kota Surabaya.

Sebetulnya Balai Budaya Kota Surabaya sudah memiliki rangkaian kegiatan seperti kegiatan pelatihan berbahasa asing pada fasilitas Rumah Bahasa dan jadwal kelas seni Rumah Kreatif yang diadakan setiap harinya dan dilaksanakan di sekitar kompleks Balai Pemuda. Namun masih belum ada program kegiatan yang terjadwal untuk pementasan kesenian khas Surabaya seperti pementasan ludruk, pementasan tari sparkling surabaya, dan pementasan kesenian khas lainnya. Kondisi yang demikian membuat fasilitas ruang pertunjukan hanya akan digunakan apabila ada penyelenggara acara tertentu yang menyewa fasilitas tersebut.

Menanggapi permasalahan diatas, penulis mempunyai konsep dengan mengoptimalkan fungsi utama pada bangunan eksisting serta menambahkan beberapa area yang bersifat edukatif dan informatif yang ditujukan kepada



pengunjung mengenai kebudayaan dan kesenian lokal. Konsep ruang inilah yang nantinya akan disebut sebagai “Pusat Kegiatan Seni dan Budaya”. Kemudian penulis berencana untuk mengimplementasikan langgam desain kontemporer yang diaplikasikan ke elemen-elemen desain interior Balai Budaya. Hasil transformasi bentukan dari kesenian Kota Surabaya juga akan menjadi salah satu elemen desain serta dengan memerhatikan elemen-elemen desain pada bangunan di sekitar kompleks Balai Pemuda sehingga dapat tercipta satu kesatuan antar bangunan yang ada di kompleks Balai Pemuda tersebut.

Diharapkan dengan adanya rancangan fasilitas Balai Budaya yang sudah diperbarui ini mampu menciptakan sarana yang rekreatif sekaligus edukatif bagi masyarakat sehingga selain masyarakat terhibur dan merasa nyaman berada di Balai Budaya mereka juga teredukasi tentang kesenian dan kebudayaan masyarakat Surabaya.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan maka dapat dirumuskan beberapa poin penting tentang permasalahan yang terdapat pada bangunan eksisting, diantaranya adalah sebagai berikut :

- Masih ada beberapa area kosong pada interior bangunan eksisting yang seharusnya dapat dioptimalkan.
- Desain interior pada bangunan eksisting terkesan modern namun tidak menggambarkan ciri dari kesenian dan kebudayaan khas Kota Surabaya.
- Belum ada program kegiatan yang terjadwal untuk pementasan pertunjukan seni sehingga Balai Budaya akan sepi oleh pengunjung apabila tidak ada acara tertentu yang diselenggarakan di Balai Budaya.



1.3. Rumusan Masalah

Beberapa poin penting yang dapat menjelaskan garis besar dalam memecahkan permasalahan yang sudah dipaparkan sebelumnya dapat dilihat pada poin-poin berikut :

- Bagaimana menghadirkan sarana yang tepat untuk mengedukasi masyarakat tentang kesenian dan kebudayaan khas Kota Surabaya.
- Bagaimana menciptakan nuansa kontemporer namun tetap menampilkan ciri khas kebudayaan Surabaya.
- Bagaimana memenuhi kebutuhan aktivitas pengguna Balai Budaya baik pengunjung, pengelola, maupun pementas seni.

1.4. Definisi Judul

Dari konsep awal yang diperoleh dari uraian latar belakang dan rumusan masalah maka dapat dirumuskan garis besar konsep desain dalam sebuah judul yaitu “*Desain Interior Balai Budaya Kota Surabaya Dengan Nuansa Kontemporer Sebagai Pusat Kegiatan Seni dan Budaya Masyarakat*”. Berikut adalah definisi dari judul di atas :

- **DESAIN INTERIOR** : Kegiatan untuk memecahkan berbagai macam permasalahan didalam ruangan demi terciptanya kenyamanan bagi pengguna.
- **BALAI BUDAYA KOTA SURABAYA** : objek penelitian yang dipilih oleh penulis; Merupakan balai pertunjukan seni yang digunakan sebagai tempat pementasan seni; Salah satu sarana rekreasi di Surabaya.
- **PUSAT** : Pokok pangkal atau yang menjadi pempunan (berbagai urusan, hal, dan sebagainya).
- **KEGIATAN** : Salah satu bentuk aktivitas baik dilakukan perorangan maupun kelompok.
- **SENI** : Karya yang diciptakan dengan keahlian yang luar biasa.
- **BUDAYA** : Hasil dari cipta, karsa dan rasa, berarti yang mengolah atau yang mengerjakan sehingga mempengaruhi tingkat pengetahuan, sistem



ide atau gagasan yang terdapat dalam pikiran manusia, dalam kehidupan sehari-hari.

- **MASYARAKAT:** Pengguna fasilitas baik masyarakat Surabaya maupun masyarakat umum.

1.5. Batasan Desain

Agar penulisan tugas akhir ini lebih terarah, maka perlu diadakan pembatasan masalah sebagai berikut:

- Fokus desain terletak pada area publik
- Mendesain 3 area terpilih dari Balai Budaya Kota Surabaya yaitu area lobi, ruang pertunjukan (auditorium dan panggung), dan ruang workshop tari.
- Desain interior tidak meliputi segi konstruksi.
- Penerapan langgam desain kontemporer pada elemen-elemen desain interior.

1.6. Tujuan Desain

- Merancang kembali salah satu fasilitas yang ada di Kota Surabaya sebagai bentuk sarana pelestarian terhadap kesenian dan kebudayaan lokal.
- Menyediakan sarana penunjang yang bersifat rekreatif dan edukatif bagi masyarakat tentang kesenian dan kebudayaan Kota Surabaya.
- Menciptakan nuansa kontemporer yang dipadukan dengan salah satu kesenian khas Kota Surabaya.
- Memenuhi kebutuhan aktivitas pengguna Balai Budaya baik pengunjung, pengelola, maupun pementas seni.

1.7. Manfaat Desain

- Masyarakat Kota Surabaya maupun masyarakat umum dapat mengenal, mengetahui dan mempelajari tentang kesenian dan kebudayaan Kota Surabaya.



- Dapat menarik minat masyarakat umum untuk berkunjung ke Balai Budaya.
- Pengguna Balai Budaya yang terdiri dari pengunjung, pengelola, dan pementas seni dapat merasakan kenyamanan dalam menggunakan fasilitas yang ada di Balai Budaya

1.8. Sistematika Penulisan

Dalam penulisan laporan penelitian ini, Penulis membuat sistematika penulisan sebagai berikut :

- **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan tentang latar belakang pemilihan objek Balai Budaya Kota Surabaya, permasalahan, tujuan, manfaat, definisi judul, serta sistematika penulisan.

- **BAB II : KAJIAN PUSTAKA, EKSISTING, DAN PEMBANDING**

Bab ini menguraikan kajian tentang objek desain, tema desain, studi anthropometri, studi eksisting, dan studi pembandingan sebagai referensi dan acuan dalam proses mendesain.

- **BAB III : METODOLOGI DESAIN**

Bab ini menguraikan teknik yang digunakan dalam melakukan penelitian yang menjabarkan tentang teknik pengumpulan data.

- **BAB IV : ANALISA DATA DAN KONSEP DESAIN**

Bab ini menjelaskan data-data yang diperoleh dari metode-metode pengumpulan data dan hasil dari analisa yang telah dilakukan hingga menghasilkan solusi yang akan dijadikan bahan pertimbangan konsep pada rancangan desain.

- **BAB V : PROSES DAN HASIL DESAIN**

Bab ini menguraikan hasil dari analisa data yang berupa gambaran-gambaran / konsep yang akan diaplikasikan pada rancangan objek.

- **BAB VI : KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi kesimpulan dari proses penelitian yang telah dilakukan dan saran untuk penulisan berikutnya.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA, EKSISTING, DAN PEMBANDING

2.1. Definisi Pusat Kegiatan Seni dan Budaya

Secara harfiah kata Pusat Kegiatan Seni dan Budaya berasal dari kata Pusat, Kegiatan, Seni, dan Budaya

1. Pusat :

- Tempat koordinasi kegiatan-kegiatan yang saling berhubungan.
- Pokok pangkal yang menjadi tumpuan berbagai macam urusan.
- Tempat yang menjadi pokok atau sumber perhatian.

2. Kegiatan :

- Aktivitas; usaha; pekerjaan.
- Kekuatan dan ketangkasan (dalam berusaha); kegairahan.

3. Seni :

Pengertian seni menurut beberapa ahli,

- Aristoteles: Pengertian seni menurut Aristoteles seni adalah bentuk yang pengungkapannya dan penampilannya tidak pernah menyimpang dari kenyataan dan seni itu adalah meniru alam.
- Ki Hajar Dewantara: Pengertian seni menurut Ki Hajar Dewantara adalah hasil keindahan sehingga dapat menggerakkan perasaan indah orang yang melihatnya, oleh karena itu perbuatan manusia yang dapat mempengaruhi dapat menimbulkan perasaan indah itu seni.
- Ira Adriati. M. Sn (Dosen Seni ITB): Pengertian seni menurut Ira Adriati adalah proses dan produk dari memilih medium, dan suatu set peraturan untuk penggunaan medium itu, dan suatu set nilai-nilai yang menentukan apa yang pantas dengan ekspresi lewat medium itu, untuk menyampaikan baik kepercayaan, gagasan, sensasi atau perasaan dengan cara seefektif mungkin untuk medium itu.

4. Budaya :



- Menurut Koentjaraningrat (1990:181) : Budaya adalah daya dari budi berupa cipta, karsa dan rasa. Budi diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan akal manusia yang merupakan pancaran dari budi dan daya terhadap seluruh apa yang dipikir, dirasa dan direnung kemudian diamankan dalam bentuk kekuatan yang menghasilkan kehidupan.

Dari pengertian-pengertian diatas maka dapat disimpulkan sebuah definisi keseluruhan dari “Pusat Kegiatan Seni dan Budaya” yaitu suatu tempat yang menjadi tumpuan berbagai macam kegiatan/aktivitas seni yang berasal dari budaya masyarakat lokal.

2.2. Cabang Seni

Seni terbagi menjadi setidaknya dalam lima bentuk yang saling berhubungan di setiap unsurnya diantaranya adalah seni rupa, seni musik, seni drama/teater, seni tari/gerak, seni sastra.

2.2.1. Seni Rupa

Seni rupa adalah salah satu cabang kesenian dimana memiliki wujud pasti/asli dan memanfaatkan unsur rupa yang diklasifikasikan atau diekspresikan ke dalam bentuk gambar, lukisan, patung, grafis, kerajinan tangan, kriya, dan multimedia. Seni rupa meliputi kemampuan memahami, dan berkarya lukis, kemampuan memahami dan membuat patung, kemampuan memahami dan berkarya grafis, kemampuan memahami dan membuat kerajinan tangan, serta kemampuan memahami dan berkarya atau membuat sarana multimedia. Seni rupa telah ada sejak dimulai zaman animisme dan dinamisme zaman sekarang. Seni rupa secara performatif mempresentasikan wujud kasat mata yang dipertimbangkan secara sinergis melalui media sebagai dasar perwujudan rupa.



2.2.2. Seni Drama/Teater

Seni teater pada dasarnya mencakup kemampuan memahami dan berkarya melalui teater yaitu kemampuan memahami dan membuat naskah, kemampuan memahami berperan di bidang casting, kemampuan memahami dan membuat setting atau tata teknik pentas panggung dan penciptaan suasananya sebagai perangkat tambahan dalam membidangi seni teater. Seni teater merupakan bagian dari integral kesenian bermedia ungkap suara dalam wujud pemeranan. Cara atau teknik ini lebih mengutamakan terciptanya casting, pembawaan, diksi, intonasi, pengaturan, laring, dan faring secara konsisten.

2.2.3. Seni Musik

Unsur bunyi merupakan unsur utama dari seni musik. Sedangkan unsur lain adalah bentuk harmoni, melodi, dan notasi musik merupakan wujud sarana yang disajikan. Seni musik tumbuh dan berkembang sejak zaman Renaissance sampai saat ini. Seni musik adalah hasil ciptaan manusia yang menghasilkan bunyi ritme dan harmoni yang indah bagi pendengar.

2.2.4. Seni Tari/Gerak

Seni tari adalah hasil ciptaan manusia yang menggunakan gerak tubuh sebagai suatu keindahan. Gerak dalam tari berfungsi sebagai media mengkomunikasikan maksud-maksud tertentu dari koreografer. Keindahan tari terletak pada kebahagiaan, kepuasan, baik itu dari koreografer, peraga dan penikmat atau penonton. Seni tari meliputi tari tradisional dan tari garapan/modern.

2.2.5. Seni Sastra

Seni sastra adalah hasil daya kreasi manusia yang dinikmati segi visual dan dari makna yang dimilikinya. Seni sastra menggambarkan keindahan dalam bentuk kata-kata, baik itu dituliskan ataupun diucapkan. Contoh seni sastra adalah puisi, tulisan, dan kaligrafi.



2.3. Gedung Pertunjukan Seni

Dari sekian banyak macam-macam bangunan, gedung pertunjukan seni dirasa tepat untuk dijadikan sebuah “Pusat Kegiatan Seni dan Budaya” karena selain terdapat fasilitas utama sebagai tempat pementasan seni khususnya seni drama/teater area-area yang terdapat pada gedung pertunjukan seni sangat berpotensi untuk dimanfaatkan sebagai area berkegiatan seni lainnya. Oleh karena itu sangat penting untuk dikaji tentang fasilitas-fasilitas yang terdapat pada gedung pertunjukan seni.

2.3.1. Definisi Gedung Pertunjukan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengertian gedung adalah bangunan tembok dan sebagainya yang berukuran besar sebagai tempat kegiatan, seperti perkantoran, pertemuan, perniagaan, pertunjukan, olahraga, dan sebagainya (KBBI). Sedangkan pengertian daripada pertunjukan adalah (1) sesuatu yang dipertunjukan; tontonan (bioskop, wayang, dan sebagainya), (2) pameran (barang-barang).

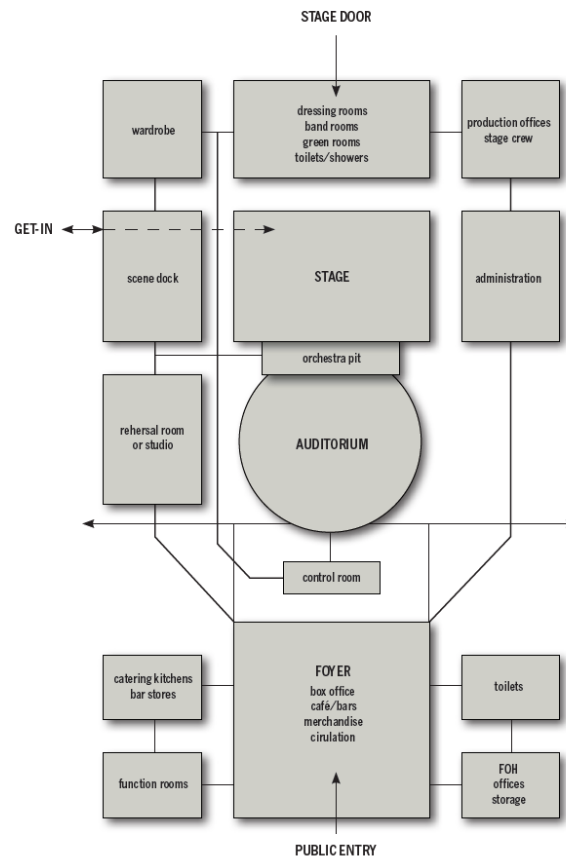
Maka dapat disimpulkan bahwa definisi dari gedung pertunjukan adalah bangunan yang difungsikan sebagai tempat untuk menggelar/menonton pertunjukan.

2.3.2. Tinjauan Tentang Gedung Pertunjukan Seni

Menurut Peraturan Menteri Pariwisata Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2015 Tentang Standar Usaha Gedung Pertunjukan Seni menjelaskan bahwa Usaha Gedung Pertunjukan Seni adalah penyediaan tempat didalam ruangan atau diluar ruangan yang dilengkapi fasilitas untuk aktivitas penampilan karya seni.

2.3.3. Fasilitas Gedung Pertunjukan Seni

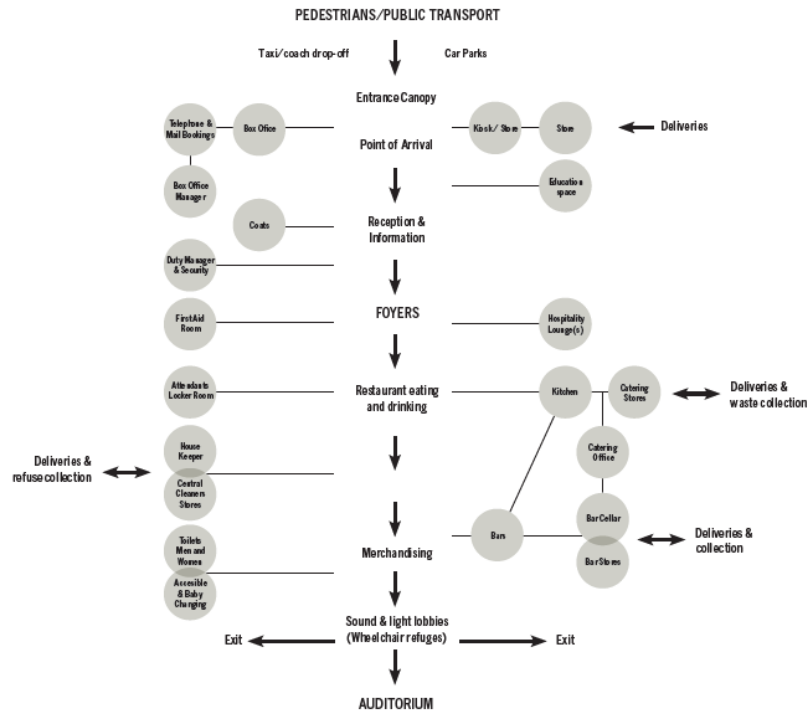
Bagan 2.1. menjelaskan setidaknya ada tiga area utama yang terdapat dalam gedung pertunjukan yaitu area penonton beserta panggung (*Auditorium and stage*), *Front of house*, dan *Backstage*.



Bagan 2.1. Diagram hubungan ruang gedung pertunjukan seni
Sumber: Strong (2010)

A. *Front of house*

Front of house adalah ruang untuk melayani pengunjung sebelum masuk ke ruang pementas atau auditorium, ruang ini berhadapan langsung dengan area parkir dan sebagai area pengantar pengunjung masuk ke dalam ruang pementas. Dalam merancang area ini harus dipertimbangkan dengan matang, karena area ini dapat memberi kesan pertama pada pengunjung saat masuk ke dalam gedung pentas seni. Pertimbangan seksama juga dalam penempatan tempat penjualan tiket, yang harus dapat mengantarkan pengunjung hingga ke dalam ruang pementas atau auditorium. Secara umum Front of house terdiri dari ruang publik dan ruang pendukung.



Bagan 2.2. Diagram hubungan ruang pada bagian *Front of house*
Sumber: Strong (2010)

Ruang publik :

- Arrival and Drop Off* (Kedatangan dan Drop Off), sebagai tempat kedatangan dan turunnya pengunjung.
- Entrance Doors and Lobby* (Pintu masuk dan Lobi), sebagai akses masuk pengunjung setelah dari Drop Off.
- Foyers* (Tempat Menunggu), sebagai wadah menunggu bagi pengunjung.
- Reception and Information Counter* (Pusat Informasi), sebagai tempat pelayanan informasi bagi pengunjung.
- Box office and Ticket Collection* (Loket Tiket), sebagai tempat untuk penjualan tiket bagi pengunjung.
- Kiosk Sales* (Kios penjualan), sebagai tempat penjualan barang-barang dagangan seperti souvenir.



- g. *Cloakroom* (Tempat penitipan barang), sebagai fasilitas untuk penitipan barang bagi pengunjung.
- h. *Toilets*
- i. *Bars*
- j. *Educational Suites* (Ruang Khusus Pendidikan), sebagai tempat untuk pendidikan bagi pengunjung yang mengikuti kursus.
- k. *Conference Suites* (Ruang Konfrensi)
- l. *Exhibition Area* (Pameran)

Ruang Pendukung :

- a. Kantor Manajer dan Kantor Keamanan, sebagai tempat kerja pengelola.
- b. Toko Peralatan, sebagai tempat perkakas teknisi
- c. Ruang Pertolongan Pertama (*First Aid Room*), sebagai tempat pengunjung dan pengelola yang mengalami cedera.
- d. Ruang ganti
- e. Ruang Pengarahan
- f. Kantor telepon, internet dan surat
- g. Box office manajer dan kantor kas
- h. Ruang merchandise
- i. Dapur
- j. Ruang *Cleaning Service*

B. Auditorium and stage

Area auditorium adalah tempat bagi penonton untuk melihat dan mendengar langsung pertunjukan yang ditampilkan oleh pementas. Oleh karena itu agar penonton dapat menikmati pertunjukan dengan nyaman dan pementas mampu menyampaikan pesan dengan baik maka perlu dilakukan pengaturan dan perencanaan yang tepat pada area ini.



Sedangkan *stage* atau panggung adalah tempat berlangsungnya sebuah pertunjukan dimana interaksi antara kerja penulis lakon, sutradara, dan aktor ditampilkan di hadapan penonton.

Maka susunan dari auditorium beserta panggung juga dapat disebut sebagai ruang pertunjukan karena di dalamnya terjadi interaksi antara penonton dan pementas dalam sebuah pementasan pertunjukan.

C. *Backstage*

Ruang ini sebagai area pendukung yang terdiri dari ruang ganti pementas, ruang kerja, dan area penyimpanan yang semuanya itu untuk memenuhi kebutuhan untuk mendukung jalannya pementasan.

- a. **Ruang ganti pementas :** Kebutuhan ruang ganti individu berbeda-beda tergantung kebutuhan dari pementasan di dalam gedung pentas seni atau auditorium. Pada umumnya ruanga ganti memiliki ukuran yang berbeda-beda pula diantaranya dapat digunakan 2 sampai 8 orang secara bersamaan. Ruang ganti untuk paduan suara akan memerlukan luasan yang lebih untuk mengakomodasi orang dalam jumlah besar dan dipisah antara laki-laki dan perempuan. Untuk ruang ganti personil pertunjukan orkestra memiliki luasan ruang yang hingga dapat mengakomodasi 50 lebih orang secara terpisah antara laki-laki dan perempuan.
- b. **Ruang persiapan :** Ada dua tipe ruang persiapan. Didalam dunia drama ruang persiapan (*green room*) dijadikan sebagai fasilitas informal yang diantaranya hanya digunakan sebagai tempat bersantai crew dan pementas. Dan didalam dunia orkestra ruang persiapan menjadi sebua fasilitas formal yang digunakan oleh pementas untuk bersapa dengan publik setelah pentas di atas panggung. Untuk penggunaan multifungsi mungkin dapat menggabungkan antara dua kegunaan tersebut.



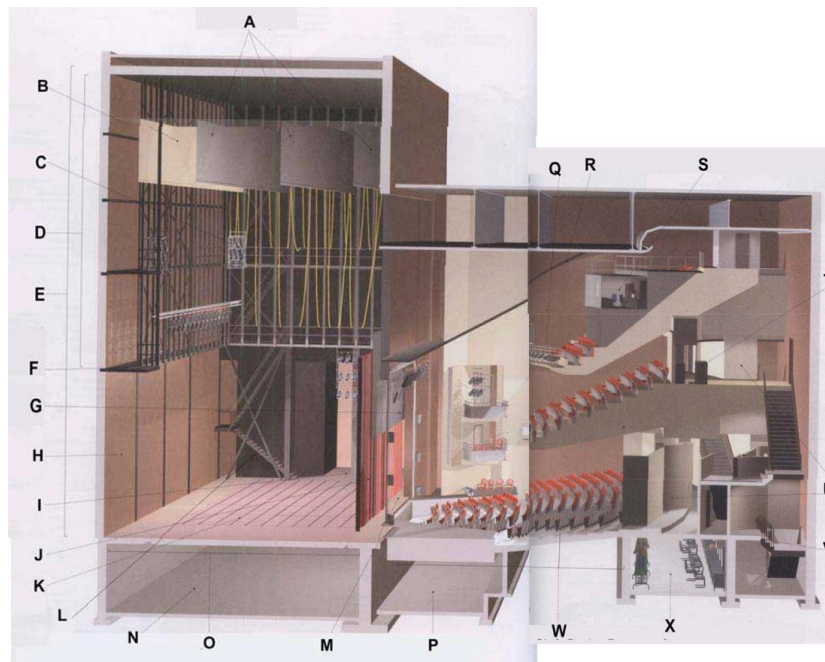
- c. **Pintu panggung** : Berguna memisahkan antara panggung dengan ruang-ruang yang ada di belakangnya. Menjaga agar orang-orang yang tidak berkepentingan masuk ke area panggung.
- d. **Ruang Crew (Panitia)** : Tergantung bagaimana penggunaan serta jumlah crew yang ada pada suatu kegiatan yang ada. Dengan kata lain ruangan ini fleksibel dalam dimensi dan kegunaannya.
- e. **Rest Room (Toilet)** : Ruang ini sebagai penambah fasilitas didalam ruang crew maupun ruang ganti pementas dan juga dapat diletakkan disisi panggung agar dapat digunakan untuk umum (kecuali penonton).
- f. **Kantor Produksi** : Ruang ini ditempati oleh karyawan (staf) dan ketua acara untuk mengatur pengadaan dan persiapan perlengkapan (seperti tata cahaya dan suara) pada suatu pementasan.

Dan lain sebagainya seperti ruang penyimpanan, ruang bengkel, ruang latar, ruang elevator barang, laundry, bengkel latar (scene), bengkel maupun penyimpanan kostum pementas dan ruang sewa, yang semuanya itu tergantung pada besar dan kegunaan fasilitas gedung pertunjukan seni.

2.3.4. Kajian Khusus Ruang Pertunjukan

A. Bagian-Bagian Ruang Pertunjukan

Secara umum ruang pertunjukan memiliki bagian-bagian atau ruang-ruang yang secara mendasar terbagi menjadi dua bagian besar yaitu bagian panggung dan bagian tempat duduk penonton (auditorium). Pada Gambar 2.1. yang dibuat oleh Santosa dkk. (2008 : 392-394) akan menerangkan bagian-bagian panggung yang meliputi :



Gambar 2.1. Bagian-bagian ruang pertunjukan
Sumber: Santosa (2018 : 392)

Tabel 2.1. Bagian-bagian ruang pertunjukan

Bagian	Fungsi
A. Border	Pembatas yang terbuat dari kain. Dapat dinaikkan dan diturunkan. Fungsinya untuk memberikan batasan area permainan yang digunakan.
B. Backdrop	Layar paling belakang. Kain yang dapat digulung atau diturun-naikkan dan membentuk latar belakang panggung.
C. Batten	Disebut juga kakuan. Perlengkapan panggung yang dapat digunakan untuk meletakkan atau menggantung benda dan dapat dipindahkan secara fleksibel.
D. Penutup (<i>flies</i>)	Bagian atas rumah panggung yang dapat digunakan untuk menggantung set dekor serta menangani peralatan tata cahaya.
E. Rumah Panggung (<i>stage house</i>)	Seluruh ruang panggung yang meliputi latar dan area untuk tampil.
F. Jalan Sempit (<i>catwalk</i>)	Permukaan, papan atau jembatan yang dibuat di atas panggung yang dapat menghubungkan sisi satu ke sisi lain sehingga memudahkan pekerja dalam memasang dan menata peralatan.
G. Tirai Besi	Satu tirai khusus yang dibuat dari logam untuk memisahkan bagian panggung dan kursi penonton. Digunakan bila terjadi kebakaran di atas panggung. Tirai ini diturunkan sehingga api tidak menjalar keluar dan penonton bisa segera dievakuasi.



H. Latar panggung atas	Bagian latar paling belakang yang biasanya digunakan untuk memperluas area pementasan dengan meletakkan gambar perspektif.
I. Sayap (<i>side wing</i>)	Bagian kanan dan kiri panggung yang tersembunyi dari penonton, biasanya digunakan para aktor menunggu giliran sesaat sebelum tampil.
J. Layar panggung	Tirai kain yang memisahkan panggung dan ruang penonton. Digunakan (dibuka) untuk menandai dimulainya pertunjukan dan ditutup untuk mengakhiri pertunjukan. Digunakan juga dalam waktu jeda penataan set dekor antara babak satu dengan lainnya.
K. Trap jungkit	Area permainan atau panggung yang biasanya bisa dibuka dan ditutup untuk keluar-masuk pemain dari bawah panggung.
L. Tangga	Digunakan untuk naik ke bagian atas panggung secara cepat. Tangga lain, biasanya diletakkan di belakang atau samping panggung sebelah luar.
M. Apron	Daerah yang terletak di depan layar atau persis di depan bingkai <i>proscenium</i> .
N. Bawah panggung	Digunakan untuk menyimpan peralatan set. Terkadang di bagian bawah ini juga terdapat kamar ganti pemain.
O. Panggung	Tempat pertunjukan dilaksanakan
P. Orchestra Pit	Tempat para musisi orkestra bermain. Dalam beberapa panggung <i>proscenium</i> , <i>orchestra pit</i> tidak disediakan.
Q. FOH (<i>Front Of House</i>) Bar	Baris lampu yang dipasang di atas penonton.
R. Langit-langit akustik	Terbuat dari bahan yang dapat memproyeksikan suara dan tidak menghasilkan gema.
S. Ruang kendali	Ruang untuk mengendalikan cahaya (<i>lighting</i>) dan suara (<i>sound system</i>).
T. Bar	Tempat menjual makan dan minum untuk penonton selama menunggu pertunjukan dimulai.
U. Foyer	Ruang tunggu penonton sebelum pertunjukan dimulai atau saat istirahat.
V. Tangga	Digunakan untuk naik dan turun dari ruang lantai satu ke ruang lantai lain.
W. Auditorium (<i>house</i>)	Ruang tempat duduk penonton di panggung <i>proscenium</i> . Istilah auditorium sering juga digunakan sebagai pengganti panggung <i>proscenium</i> itu sendiri.
X. Ruang ganti pemain	Ruang ini juga terletak di bagian bawah belakang.

Sumber: Santosa (2018 : 392)

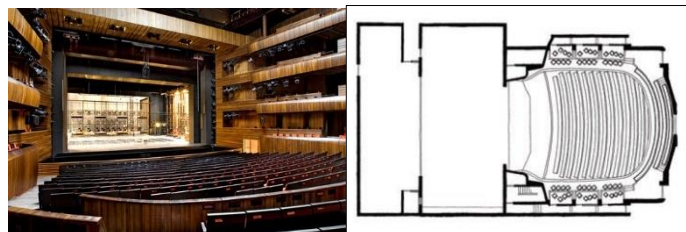
B. Format Panggung dan Auditorium

Berbagai macam bentuk pada panggung maupun susunan kursi pada auditorium sudah sangat beragam dan sudah diaplikasikan pada beberapa desain. Sehingga perlu pengelompokkan mengenai format panggung dan auditorium pada umumnya, diantaranya sebagai berikut:



1. *Proscenium*

Panggung proscenium bisa disebut juga sebagai panggung berbingkai karena penonton terhadap panggung dibatasi oleh bingkai. Bingkai dipasang dengan layar atau tirai, hal ini memisahkan panggung dengan penonton sehingga dengan pemisahan ini maka pergantian tata panggung dapat dilakukan langsung di panggung tanpa harus terlihat penonton.

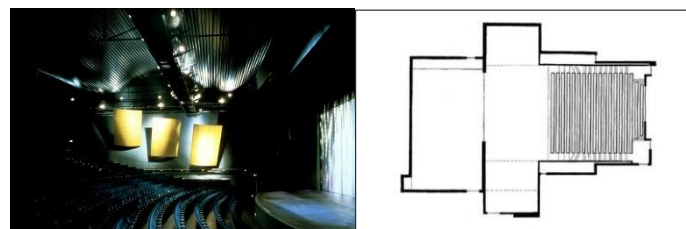


Gambar 2.2. Contoh format *Proscenium*

Sumber: Strong (2010)

2. *End Stage*

End Stage merupakan abstraksi dari *proscenium stage*. Orientasi penonton hanya lurus kedepan panggung tanpa mengelilingi panggung. Biasanya letak *end stage* dikelilingi 4 bidang dinding. Karakteristik dari format ini adalah bahwa keempat sudut daerah akting dapat terlihat, yang berarti bahwa cocok untuk tari kontemporer dan beberapa bentuk teater fisik, terutama mereka yang yang menggabungkan proyeksi multimedia dengan *live action*.



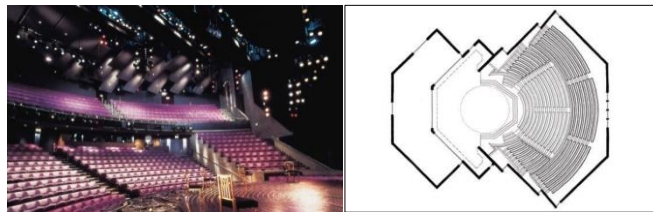
Gambar 2.3. Contoh format *End Stage*

Sumber: Strong (2010)



3. *Corner Stage 90°*

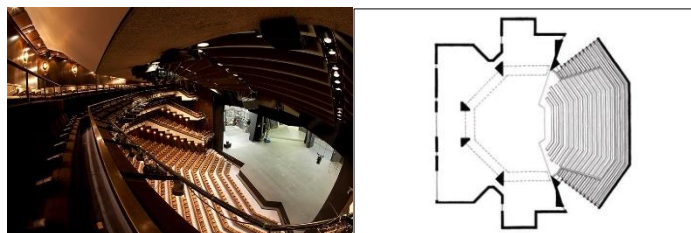
Corner Stage 90° adalah panggung yang membentuk sudut 90° yang memiliki sayap pada panggung sebelah kiri dan kanannya, pemain pentas dapat memasuki zona penonton karena penonton dapat mengelilingi bagian depan panggung.



Gambar 2.4. Contoh format *Corner Stage 90°*
Sumber: Strong (2010)

4. *The Wide Fan*

Mirip seperti *corner stage 90°*, namun memperluas zona penonton oleh tempat duduk menjadi sekitar 135° . Seperti *corner stage 90°* dengan menjoroknya panggung terhadap tempat penonton dapat meningkatkan rasa kedekatan secara visual tanpa harus mengurangi keintiman visual dan aural dan keuntungannya penonton tidak perlu menoleh untuk melihat semua adegan.



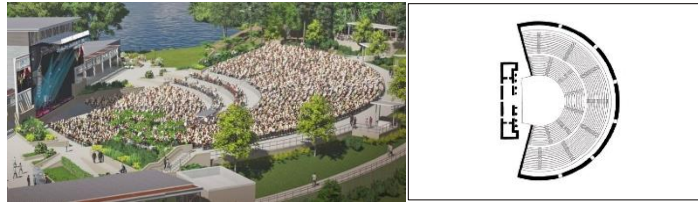
Gambar 2.5. Contoh format *The Wide Fan*
Sumber: Strong (2010)

5. *Amphitheatre*

Amphitheatre Yunani memposisikan panggung di sentral dengan memperpanjang zona penonton sampai 220° . Ruang hanya dibentuk oleh landscape dan langit. Sementara amphitheatre romawi



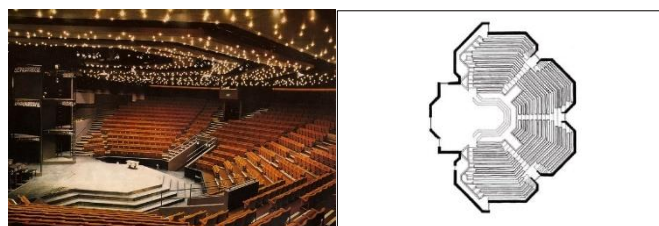
sepenuhnya mengelilingi pusat panggung. Amphitheatre Romawi memiliki bentuk setengah lingkaran, memberikan 180° pengepungan panggung. Auditorium penonton hanya menggunakan beton dan batu menciptakan backdrop permanen. Amphitheatre digunakan sebagai istilah umum untuk tempat pertunjukan outdoor.



Gambar 2.6. Contoh format *Amphitheatre*
Sumber: Strong (2010)

6. *Thrust Stage*

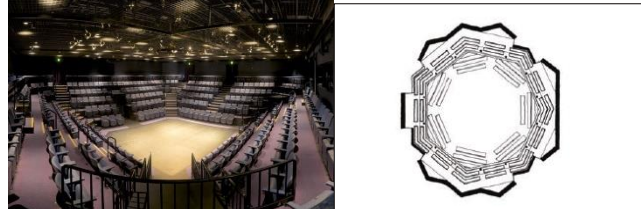
Panggung *Thrust Stage* bertujuan mengejar keintiman teater dengan cara penonton diposisikan sekitar tiga sisi panggung. Auditorium 270° mengelilingi sekitar tepi panggung memastikan bahwa tingkat kedekatan dapat dicapai penonton hingga 1.000 kursi. Format ini dipopulerkan oleh sutradara teater Tyrone Guthrie bekerja dengan desainernya Tanya Moiseiwitsch.



Gambar 2.7. Contoh format *Thrust Stage*
Sumber: Strong (2010)

7. *In The Round*

Panggung pertunjukan tanpa adanya latar belakang pemandangan sebagai set dan jalur sirkulasi yang langsung melewati auditorium. Bentuk ini sering digunakan dalam pertunjukan konser musik (terutama band) dan pertunjukan teater.



Gambar 2.8. Contoh format *In The Round*
Sumber: Strong (2010)

8. *Traverse*

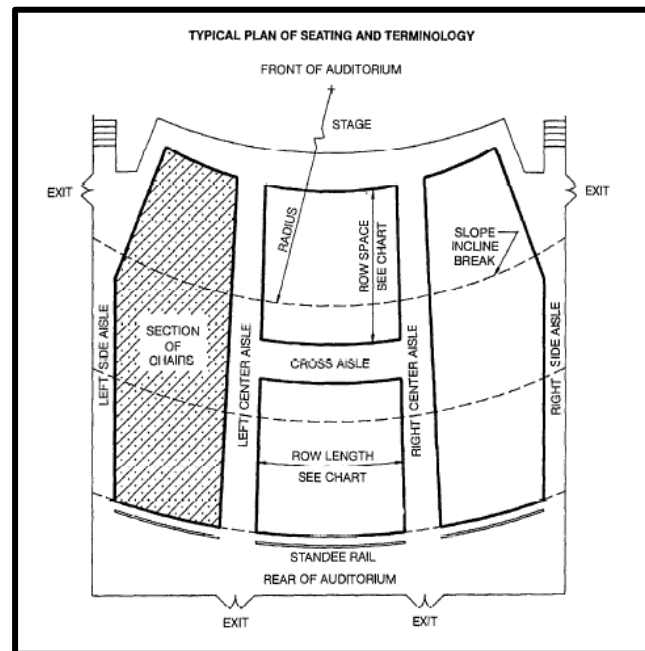
Bentuk ini sangat sederhana dengan meletakkan panggung pertunjukan di tengah dan tempat duduk penonton saling berhadapan. Bentuk ini tidak cocok untuk jumlah penonton yang banyak, karena tingkat visual penonton terhadap panggung yang kurang sempurna.



Gambar 2.9. Contoh format *Traverse*
Sumber: Strong (2010)

Format ruang pertunjukan *Proscenium* dirasa memiliki banyak keunggulan apabila dikaitkan dengan program pertunjukan yang ada di Balai Budaya. Penyediaan ruang yang fleksibel seperti pemisahan penonton dan area panggung dengan bingkai atau tirai memberikan kesan pertunjukan yang rapi sehingga juga akan berdampak pada kenyamanan dan pengalaman yang dirasakan oleh penonton saat berada di ruang pertunjukan.

Sebelum membahas tentang tata letak (*layout*) di dalam ruang pertunjukan gambar 2.10 akan mempermudah ketika mempertimbangkan desain di dalam ruang pertunjukan.



Gambar 2.10. Informasi Layout Ruang Pertunjukan Secara Umum
Sumber: *Time-Saver Standards For Interior Design*

Berkaitan dengan gambar di atas maka didapatkan beberapa hal yang harus dipertimbangkan selama mendesain ruang pertunjukan :

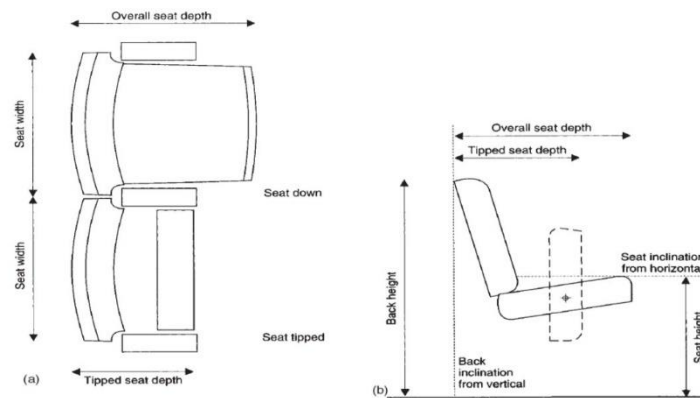
1. Bentuk dari barisan kursi (*row*) apakah berbentuk kurva atau baris.
2. Panjang barisan kursi.
3. Jarak antar barisan kursi .
4. Lebar dan jumlah area sirkulasi (*aisle*)

C. Tata Letak Tempat Duduk Auditorium

Tata letak tempat duduk di auditorium sangat bergantung pada pemilihan format (hubungan antara audiens dengan pementas) dan keterbatasan visual dan aural yang terkait dengan jenis produksi/penampilan tertentu sebagaimana dengan jumlah tingkat *level* tempat duduk dan sudut pandang yang disediakan. Aspek lain yang mempengaruhi tata letak tempat duduk dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Desain Kursi Auditorium

Tujuan utama desain sebuah kursi auditorium adalah untuk memberikan standar kenyamanan yang sesuai selama pertunjukan. Dimensi kursi umumnya didasarkan pada karakteristik median pengguna yang diantisipasi dimana sangat bervariasi menurut umur dan juga kewarganegaraan. Sehingga sekitar 90 persen desain kursi auditorium dapat memenuhi kenyamanan pengguna yang beranekaragam. Berikut adalah dimensi kerja (Gambar 2.11) dari sebuah desain kursi auditorium secara umum :



Gambar 2.11. Dimensi Kerja Kursi Auditorium (a: tampak atas, b:tampak samping)

Sumber: Appleton (2008)

- **Lebar kursi (*seat width*)**, dengan atau tanpa lengan: dimensi minimum dengan lengan adalah **500mm** dan tanpa lengan **450mm**. Untuk menambah kenyamanan wajar dapat diperlebar hingga **525mm** pada kursi dengan lengan.
- **Tinggi dan kemiringan kursi**: tinggi **430-450mm** dan sudut horizontal antara **7-9°**.
- **Ketinggian dan kemiringan sandaran**: tinggi **800-850mm** di atas lantai (ketinggian mungkin dapat bertambah untuk tujuan akustik), dengan sudut vertikal ke belakang hingga **15-20°**.



- **Panjang kursi (*seat depth*): 600-720mm** termasuk sandaran dan kursi, berkurang menjadi **425-500mm** saat kursi dilipat (*tipped*). Untuk kursi sederhana dengan lengan, panjang bisa mencapai **520mm** dan **340mm** ketika dilipat. Kursi dapat terlipat otomatis ketika tidak diduduki, dengan demikian memungkinkan untuk menambah jalan antar baris kursi sehingga untuk jarak antar baris kursi dapat dibatasi. Sebaliknya, kursi yang tidak dapat dilipat otomatis (*tipped up*) disarankan untuk menambah jarak antar baris kursi.
- **Lengan kursi (*Arm rests*):** lebar minimal **50mm** dengan panjang yang sama dengan kursi ketika dilipat untuk menghindari gangguan ketika melewati deretan kursi, tinggi di atas lantai berkisar **600mm** dengan permukaan atas lengan yang miring atau datar.

Faktor lainnya meliputi:

- **Akustik:** pelapis kursi harus memenuhi persyaratan akustik. Hal ini terutama ketika terjadi pada sebuah pertunjukan musik.
- **Ventilasi/Pemanas:** untuk suplai udara di bawah tempat duduk, ruang pada lantai harus dibolehkan untuk dipasang kisi-kisi.
- **Pelapis:** ketebalan pelapis harus memberikan kenyamanan dan dapat mencegah kelelahan, tapi sebaiknya tidak mendorong relaksasi yang berlebihan; material dan finishing yang digunakan harus memenuhi peraturan dalam penanggulangan kebakaran.

2. Jumlah kursi dalam satu baris

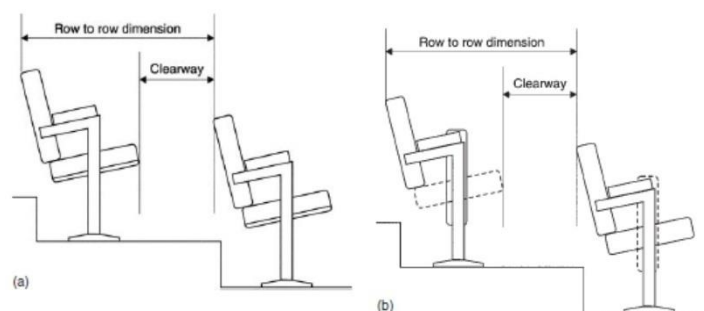
Pengaturan tradisional menetapkan dalam satu baris dapat diisi dengan **22 kursi** apabila memiliki **2 aisle/gangways** (sirkulasi) yang terletak pada sebelah kiri dan kanan, namun satu baris dapat diisi dengan **11 kursi** apabila hanya memiliki **satu gangways** saja yang terletak di salah satu samping baris.

Sedangkan pada *Continental Seating*, satu baris dapat diisi **lebih dari 22 kursi** yang mengarah ke *gangways* di setiap sisinya. Pengaturan ini lebih populer dibandingkan dengan pengaturan tradisional. *Continental seating* lebih sesuai dengan format proscenium untuk memenuhi sisi dinding ke sisi dinding pada setiap barisan kursi.

3. Spasi baris ke baris

Penentuan spasi antar barisan kursi ditentukan oleh jarak antar ujung bagian depan kursi (dalam posisi tegak lurus, apabila bisa dilipat) dengan ujung bagian belakang sandaran kursi yang ada di depannya (Gambar 2.12). Namun dimensi yang paling penting adalah ukuran *clearway* yang memungkinkan orang melewati deretan tersebut.

Pada pengaturan tradisional ukurannya (*clearway*) adalah **300mm** dan ukuran ini dapat bertambah dengan jumlah kursi di setiap barisnya. Untuk *continental seating* ukuran *clearway* ini harus tidak boleh kurang dari **400mm** dan tidak lebih dari **500mm**.



Gambar 2.12. Dimensi spasi baris ke baris dan jarak *clearway* (a: *fixed seating*, b: *tipped seating*)

Sumber: Appleton (2008)

4. *Gangways*

Lebar *gangways* (akses sirkulasi) dalam layout tempat duduk setiap *level* di dalam auditorium ditentukan oleh peran mereka

5. Bentukkan susunan kursi

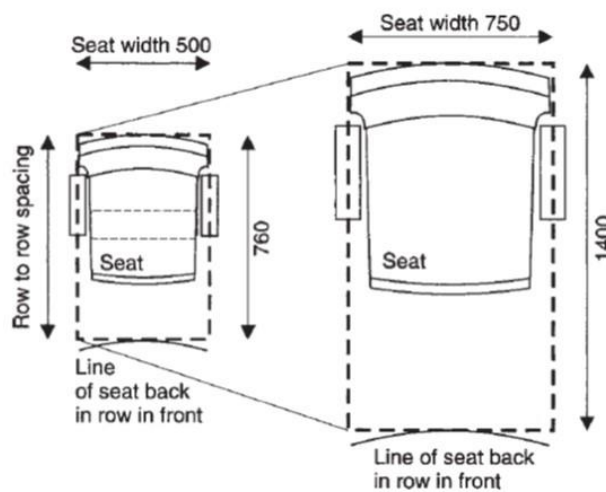
Figure 1 consists of eight sub-diagrams labeled (a) through (h), illustrating different geometric models of a wing. (a) shows a straight wing with horizontal segments. (b) shows a wing with a constant pitch angle, where segments are tilted at a uniform angle. (c) shows a wing with a constant curvature, represented by a series of concentric arcs. (d) shows a wing with a constant angle of attack, where segments are tilted at a uniform angle relative to the horizontal. (e) shows a wing with a constant angle of attack and a constant curvature, combining the features of (b) and (c). (f) shows a wing with a constant angle of attack and a constant curvature, with labels for 'Leading edge', 'Setting for point for leading edge', and 'Edge performance axis'. (g) shows a wing with a constant angle of attack and a constant curvature, with labels for 'Contracted pit and a knowledge', 'Leading edge', 'Edge performance axis', 'Extreme side right line', and 'Extreme side left line'. (h) shows a wing with a constant angle of attack and a constant curvature, with labels for 'Setting for point for leading edge', 'Edge performance axis', and 'Extreme side right line'.

6. Kepadatan susunan kursi

26

yang mana menambah dimensi berarti akan lebih sedikit kursi di dalam area tersebut sehingga mengurangi kapasitas tempat duduk.

Kenyamanan perlu diperhatikan, terutama di area lutut penonton dan ukurannya tidak boleh dianggap sepele. Standar dapat bervariasi di berbagai bagian tata letak tempat duduk yang mencerminkan variasi harga, jarak dari area pertunjukan dan perbedaan status.



Gambar 2.14. Perbandingan luasan area dengan ukuran kursi yang berbeda
Sumber: Appleton (2008)

7. Sightline

Sightline adalah pengaturan jarak sudut pandang penonton terhadap panggung yang harus dirancang sedemikian rupa agar seluruh penonton memiliki pandangan yang jelas dan tidak terganggu dengan hal-hal yang tidak diinginkan. Pengaturan ini meliputi jarak sudut pandang vertikal dan horizontal.

• Sudut pandang vertikal

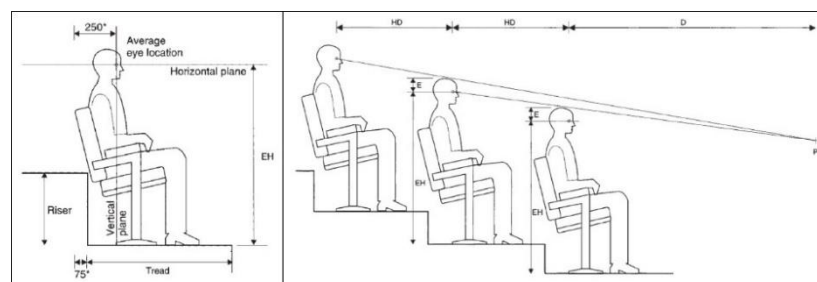
Sudut pandang vertikal dapat dihitung dengan menetapkan:

- **[P]** : titik pandang terendah dan terdekat pada panggung agar penonton dapat melihat dengan jelas. Ketinggian panggung dapat berkisar **600** hingga **1100mm** diatas level terendah dari tempat duduk penonton dan titik P dapat menjadi patokan



dasar dalam menentukan sudut pandang vertikal dari atas panggung.

- **[HD]** : jarak horizontal antara mata penonton ketika duduk yang berhubungan dengan jarak antar baris kursi dan jaraknya bervariasi dari **760** hingga **1150mm** bahkan bisa lebih.
- **[EH]** : tinggi rata-rata mata saat duduk di kursi yaitu **1120mm**, titik ketinggian ini tergantung pada dimensi kursi.
- **[E]** : jarak dari pusat mata penonton ke atas kepala penonton yang berada di depannya, dimensi minimal yaitu 100mm untuk perhitungan sudut pandang (*sightline*). Namun untuk menjamin bahwa pandangan yang didapat sangat jelas diatas kepala penonton yang ada didepannya, maka dimensi yang digunakan minimal **125mm**.
- **[D]** : jarak dari titik P ke mata penonton yang berada di barisan kursi terdepan. Semakin dekat barisan kursi pertama ke panggung maka ketinggian level barisan kursi akan semakin curam.



Gambar 2.15. Dimensi jarak sudut pandang vertikal
Sumber: Appleton (2008)

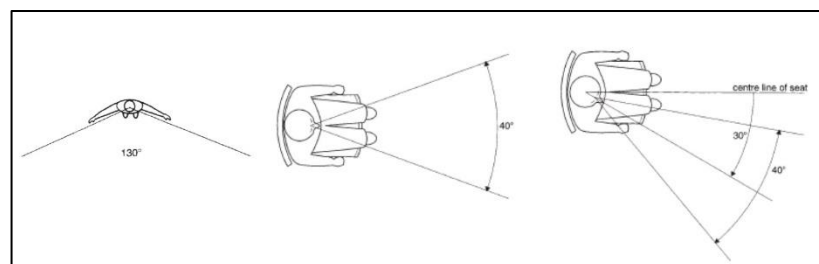
- **Sudut pandang horizontal**

Pengaturan sudut pandang horizontal harus dipertimbangkan khususnya pada ruang pertunjukan yang menggunakan format *proscenium* atau *end stage*. Dengan tersedianya area pertunjukan (*stage*) yang spesifik, pengaturan sudut pandang penonton akan

membatasi lebar tempat duduk yang dapat disediakan di auditorium. Sebaliknya, sudut pandang penonton dari tempat duduk bagian samping membatasi ukuran area pertunjukan yang dapat digunakan.

Setiap penonton harus memiliki pandangan langsung ke area pertunjukan. Barisan kursi yang melengkung atau miring harus mengarahkan fokus penonton ke pusat area pertunjukan (*stage*). Dengan format panggung *proscenium*, bentukan area pertunjukan sangat beragam tergantung pada titik penentuan tempat duduk penonton. Penonton harus tercakup pada sudut pandang 130° dari pementas (*performer*) di titik pusat area pertunjukan (opera, tari, musik, dan drama).

Tanpa gerakan kepala, besaran sudut pandang untuk melihat keseluruhan area pertunjukan adalah 40° dari mata penonton. Besaran sudut yang pasti pada gerakan kepala penonton masih diperdebatkan, dimana kursi yang letaknya jauh dari panggung mengharuskan penonton untuk menoleh ke arah panggung.



Gambar 2.16. Dimensi jarak sudut pandang horizontal
Sumber: Appleton (2008)

D. Tata Desain Panggung

Ukuran dan bentuk panggung ditentukan oleh jenis produksi, hubungan antara penonton dan pementas, dan skala produksi yang dipilih. Pada format *proscenium* istilah panggung mengacu pada area pertunjukan utama (*main performance area*) dan juga meliputi *flytower* serta sisi sayap panggung, *basement*, dan *orchestra pit*.



1. *Performance area*

Ukuran dan bentuk area pertunjukan (bagian panggung yang terlihat oleh penonton) ditentukan oleh jenis produksi, tata letak auditorium dan jarak sudut pandang penonton. Penetapan ukuran berfokus pada dimensi *proscenium* yang dirangkum seperti pada tabel di bawah.

Tabel 2.2. Dimensi yang direkomendasikan untuk ukuran area panggung

Tipe Pertunjukan	Jumlah Kursi	Lebar (m)	Tinggi (m)	Depth / Kedalaman (m)	Lebar Sisi Panggung
Opera/Dance	1200-2000	12-18	8-10	15-20	8-10
Skala Besar	1200-2000	12-15	7-9	14-18	6-10
Skala Menengah	900-1200	10-14	6-8	12-15	5-8
Drama/Skala Kecil	400-1000	8-12	5-7	10-14	5-8

Sumber: Strong (2010)

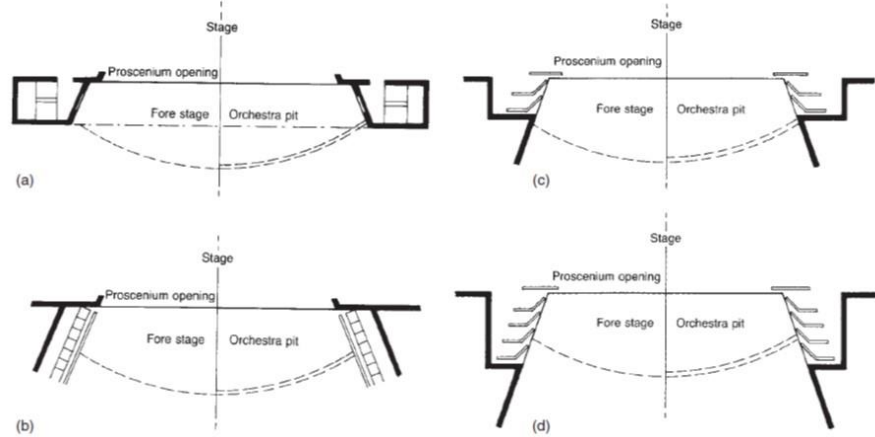
Ketinggian panggung dapat berkisar antara **600** dan **1100mm** dengan tepi depan lurus, miring, atau melengkung. Bingkai pada format panggung *proscenium* dapat dianggap sebagai pemisah antara area panggung dengan auditorium (Gambar 2.17).

Lantai panggung harus menggunakan material kayu untuk memenuhi persyaratan tahan api, hal ini dapat dicapai dengan aplikasi kayu keras (*hardboard*) pada **25mm** *plywood* sehingga *hardboard* dapat dengan mudah diganti sewaktu-waktu. Penari membutuhkan lantai kayu yang lunak dan lentur, hal ini dapat dicapai dengan aplikasi finishing lantai berupa lembar linoleum atau karet busa.

2. *Stage basement*

Basement membutuhkan ruang dengan ketinggian sekitar **2500mm**: jika digunakan untuk penyimpanan perlengkapan set panggung pada lift, maka **7-10m** akan diperlukan. Ketika *basement*

digunakan oleh pementas maka *basement* harus dilengkapi dengan pintu keluar darurat.



Gambar 2.17.Contoh Bingkai Pembatas (*Proscenium Opening*)

Sumber: Appleton (2008)

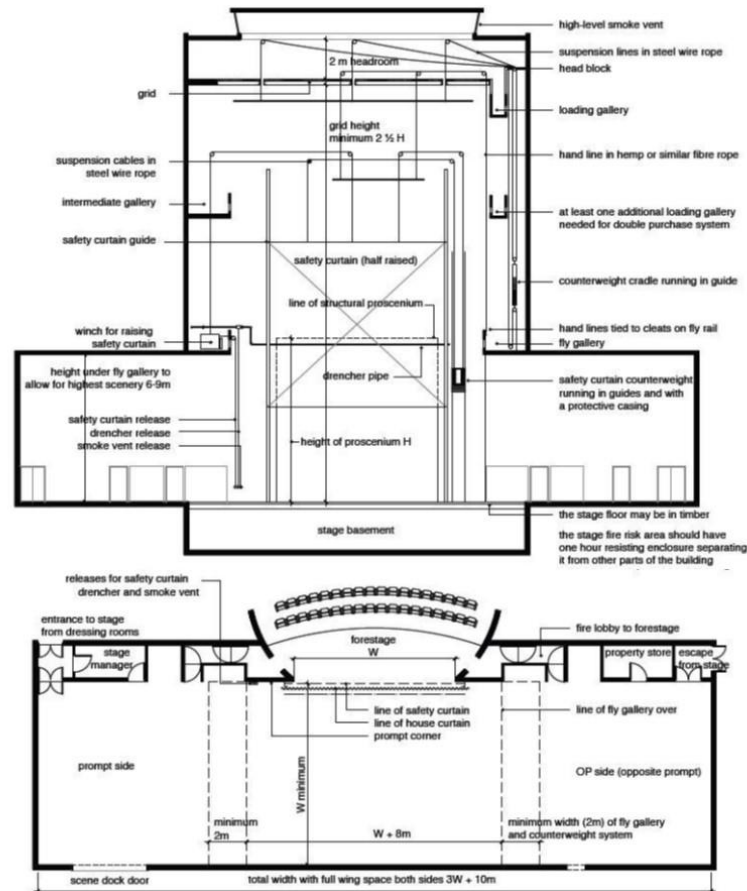
3. *Side and rear stage*

Side stage (panggung samping) perlu mengakomodasi perlengkapan set seperti pada area pertunjukan utama (*performance area*). Ketinggian ruang harus mengakomodasi *scenery* tertinggi ditambah **1 meter**.

4. *Flytower*

Flytower memungkinkan untuk memudahkan pergantian *scene*/latar (*scenery*), dan juga pencahayaan serta suara. Konstruksinya terletak diatas area panggung dengan beberapa *bars* yang bisa diangkat sehingga tidak terlihat oleh penonton (Gambar 2.18).

Pergantian *scene* ini dapat diturunkan ke area stage sesuai dengan rangkaian set pertunjukan. Sistem ini memiliki keunggulan dimana *scenery* dapat dipindahkan dengan cepat dan tidak memakan area panggung saat disimpan di *flytower*.

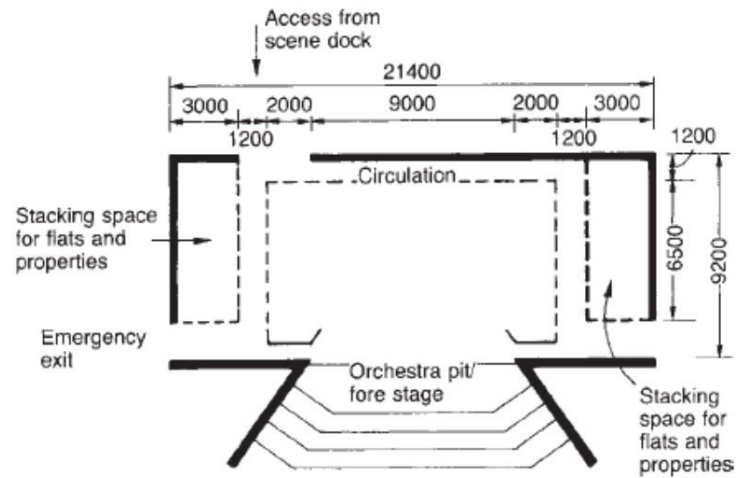


Gambar 2.18. Gambar Contoh Penggunaan Sistem *Flytower*
Sumber: Strong (2010)

- Format *proscenium* tanpa penggunaan sistem *flytower*

Untuk ukuran auditorium yang lebih kecil (Gambar 2.19) dimana tirai pengaman (*safety curtain*) bukanlah ketentuan yang penting karena kapasitas tempat duduk yang sedikit dan *flytower* juga tidak diperlukan, namun ada beberapa hal yang masih perlu untuk dilakukan yaitu memfasilitasi pergantian set (*scenery*), tirai, pelmet, border dan barel *lighting* di atas area panggung.

Area panggung bagian samping diperlukan sebagai ruang untuk menampung perlengkapan set dan sirkulasi di dalam area panggung.



Gambar 2.19.Dimensi Area Panggung Tanpa *Flytower*
Sumber: Strong (2010)

5. *Orchestra Pit*

Orkestra untuk opera, musical dan *dance* terletak di antara panggung dan penonton. Penonton membutuhkan untuk mendengar keseimbangan antara penyanyi/pementas dengan orkestra, terutama untuk opera. Amplifikasi pada musik membuat kebutuhan *orchestra pit* ini kurang dibutuhkan.

E. Utilitas Ruang Pertunjukan

1. *Lighting*

Pencahayaan di dalam ruang pertunjukan meliputi :

- *Performance lighting*: rangkaian lampu sebagai pencahayaan di dalam ruang pertunjukan yang letaknya di plafon, di sisi samping dan belakang dinding, dan di depan balkon atau pada area tempat duduk penonton. Sifat pencahayaan adalah selalu mengarah ke panggung dengan proyeksi yang jelas, setiap rangkaian lampu memerlukan akses yang mudah bagi teknisi untuk mengubah dan menyesuaikan pencahayaan. Sedangkan untuk lampu sorot memerlukan lokasi di bagian belakang auditorium.



- *Auditorium lighting*: untuk penerangan area sirkulasi dan area tempat duduk penonton saat penonton beraktivitas baik ketika berpindah tempat atau sedang membaca rangkaian kegiatan. Pencahayaan auditorium ini biasanya diredupkan saat pertunjukan berlangsung. Sedangkan untuk pencahayaan yang sifatnya dekoratif harus menekankan unsur arsitektural/interior di dalam auditorium.
- *Emergency lighting*: sebagai penerangan untuk sirkulasi di dalam auditorium selama pertunjukan berlangsung. Terdiri dari beberapa lampu yang berada pada *ceiling* atau pada bagian bawah *leveling* lantai khususnya pada *gangways*, tanda keluar dan petunjuk darurat pada titik jalan keluar di auditorium, dan pencahayaan di auditorium saat kondisi darurat.
- *Working lights*: Penerangan umum pada auditorium saat pembersihan dan pemeliharaan (*maintenance*) sebagai sistem yang terpisah selama auditorium tidak digunakan untuk pertunjukan dan latihan.
- *Cue lights*: berada di titik masuk ke auditorium.
- *Blue lights*: area di dalam auditorium yang akan diakses selama pertunjukan oleh teknisi dan pemain membutuhkan pencahayaan namun dengan intensitas yang rendah dengan cahaya biru untuk menghindari gangguan pada penonton.

2. Sound System

Kajian tentang distribusi suara di dalam auditorium berkaitan langsung dengan aspek akustik di dalam ruangan (yang akan dibahas lebih lanjut pada subbab 2.6). Kebutuhan terhadap pengeras suara (*loudspeaker*) menjadi penting ketika auditorium memiliki luasan yang cukup besar. Tujuannya adalah untuk mendistribusikan suara ke seluruh penonton dan berikut adalah lokasi-lokasi utama persebaran penguat suara (*loudspeaker*) :



- Di atas panggung sepanjang garis konstruksi yang disediakan atau diatas bingkai panggung (*proscenium*).
- Di sisi panggung sebagai posisi yang biasa digunakan pada konser pop/rock/jazz (biasanya sudah disediakan oleh *crew*)
- Berbagai posisi di dalam auditorium untuk mendukung penguat suara utama dan menyajikan efek suara pada dinding samping dan belakang, plafon, dan mungkin di bawah lantai. Posisi penguat suara tersebut memerlukan jalur instalasi yang tidak mengganggu penonton.

3. Penghawaan

Dasar pertimbangan pemilihan sistem penghawaan pada ruang pertunjukan, antara lain :

- Analisa suhu rata-rata suatu daerah yang direncanakan.
- Volume ruang sangat erat hubungannya dengan sistem penghawaan sehingga menjadi penentu besar dan kecilnya kebutuhan penghawaan dalam ruang.
- Sifat, kebutuhan, serta jenis ruang yang diinginkan menjadi salah satu pertimbangan dalam menentukan sistem penghawaan. Biasanya di dalam auditorium menggunakan AC sentral.
- Standar kenyamanan sebuah ruang (*thermal comfort*) berkisar antara 18°-20°C, selisih suhu pada ketinggian 0,5m – 1,5m di atas lantai kurang dari 2°C.
- Sistem penghawaan alami yaitu penggunaan bukaan sebagai sirkulasi udara dengan *cross ventilation*.
- Sistem penghawaan buatan yaitu penghawaan dengan penggunaan teknologi yang mampu memberikan kenyamanan suatu ruang hingga terpenuhinya *termal comfort*.



2.4. Kajian Tentang Kontemporer

2.4.1. Definisi Kontemporer

Kamus besar bahasa indonesia (KBBI) mendefinisikan Istilah kontemporer sebagai pada waktu yang sama; semasa; sewaktu; pada masa kini; dewasa ini. Hal tersebut dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang mengacu pada hal-hal ‘saat ini.’



Gambar 2.20. Contoh interior bergaya kontemporer
Sumber: www.interiordesign.id

Merujuk definisi kontemporer menurut KBBI tersebut, bagaimanapun, desain kontemporer mengacu pada dekorasi interior yang lebih mutakhir. Bahkan sebuah gaya desain yang disebut kontemporer di tahun 2000an, tidak akan lagi dianggap ‘kontemporer’ pada masa kini atau masa yang akan datang. Desain kontemporer tahun 2000an bisa dianggap dan telah menjadi sebuah gaya desain interior vintage pada saat sekarang.

Gaya desain interior modern memiliki tampilan dan nuansa yang lebih spesifik, sementara desain kontemporer akan selalu berubah, karena tersedia dan lahirnya bahan-bahan, material-material dan atau model-model baru.

2.4.2. Ciri Khas Gaya Desain Kontemporer

Desain interior bergaya kontemporer umumnya sangat memperhatikan kesederhanaan, kecanggihan, dan tekstur serta garis yang tegas. Sehingga

agar tercapai tampilan interior kontemporer maka sangat penting untuk tetap berpegang pada beberapa aturan-aturan dasar seperti:

A. Penggunaan warna

Warna-warna netral seperti abu-abu, coklat, hitam, dan putih adalah warna utama dalam pengaplikasian interior bergaya kontemporer. Palet ini sering digunakan dan diberi aksent dengan warna-warna terang dan berani. Warna hitam sering digunakan untuk permukaan bawah seperti lantai dan dapat mendefinisikan sebuah ruangan yang bergaya kontemporer. Dinding yang dicat netral dapat difungsikan sebagai *backdrop* untuk aksesoris berwarna berani sehingga dapat memperindah ruangan. Jika dinding dan jendela dicat dengan warna-warna pastel maka lis dan kusen harus dicat dengan warna netral. Namun jika dinding dicat dengan warna terang dan berani maka warna-warna netral harus diaplikasikan di tempat yang lain.



Gambar 2.21. Palet warna utama pada desain interior kontemporer
Sumber: dokumentasi penulis (2017)

B. Garis dan ruang

Unsur yang paling jelas dan khas dari desain interior bergaya kontemporer adalah garis. Hal ini dapat ditemukan dalam detail arsitektur, penggunaan blok warna yang berani, plafon yang tinggi, bukaan jendela yang lebar, dan bentuk-bentuk geometris pada mural dinding dan pahatan/patung.

Area kosong, dinding, diantara furnitur-furnitur, serta bagian atas dari area tertinggi menjadi sangat penting untuk diletakkan beberapa objek. Dalam interior bergaya kontemporer, kesederhanaan menjadi hal yang utama. Setiap objek selalu dianggap sebagai salah satu elemen yang unik.



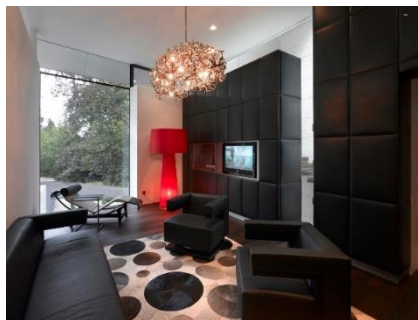
Untuk menarik perhatian, berikan warna-warna yang berani dan kontras pada detail-detail struktural, atau untuk mengurangi perhatian padukan warna-warna mereka dengan dinding.



Gambar 2.22. Contoh Interior Bergaya Kontemporer (1)
Sumber: contemporarylighting.eu

C. Furnitur bergaya kontemporer

Sebuah furnitur harus memperkuat elemen interior di dalam ruangan sekaligus harus sesederhana mungkin dan tidak berantakkan, dengan kata lain furnitur yang dipilih tidak terdapat lengkungan atau ukiran yang menonjol. Bentuk geometris furnitur yang halus dan rapi sangatlah penting. Biasanya furnitur-furnitur yang dicat dengan warna hitam, putih, atau warna-warna netral lainnya sering dipadukan dengan kain-kain bertekstur tertentu seperti wol, katun, linen, sutra, dan rami. Hal tersebut dilakukan untuk menambahkan kesan tekstur yang menarik. Susunan bantal dengan warna tertentu juga dapat memberikan kesan warna dan tekstur dalam bentuk geometris yang rapi.



Gambar 2.23. Contoh Interior Bergaya Kontemporer (2)
Sumber: universodasreceitas.com



D. Lantai

Aplikasi lantai kayu, keramik, atau *vinyl* selalu memperkuat interior bergaya kontemporer. Jika harus menggunakan karpet untuk mengontrol suara atau untuk memperhangat suasana maka pilihlah dengan memperhatikan kualitas produk komersial. Tambahkan warna dan tekstur dengan karpet bermotif polos atau bermotif geometris.



Gambar 2.24. Contoh Interior Bergaya Kontemporer (3)
Sumber: interiordesign.id

E. Pencahayaan dan karya seni

Pengaplikasian cahaya buatan untuk menerangi dinding dengan teknik *track lighting* dan *recessed lighting* menjadi hal yang harus diperhatikan dalam interior bergaya kontemporer.

Dalam renovasi rumah atau konstruksi bangunan yang baru pertimbangkan untuk memasang *cove lighting* atau *indirect light*. Tambahkan warna dan elemen metalik pada perlengkapan lampu (*light fixtures*).

Gunakan lampu sorot atau pencahayaan yang dapat diarahkan ke lukisan, poster, atau wallpaper. Ini akan membantu menarik perhatian ke bagian yang ingin desainer fokuskan. Patung atau karya seni yang bergaya kontemporer dapat diletakkan sejajar pandangan mata dengan menggunakan tumpuan atau kolom struktural.



Bingkai dengan finishing *high-gloss* atau *matte black*, *wood natural*, atau finishing *metal* sangat cocok untuk digunakan sebagai karya seni. Jika harus diletakkan beberapa bingkai, letakkan mereka sedekat mungkin sehingga mereka dapat memberikan kesan satu kesatuan bingkai yang besar.

Jangan mengacaukan gaya kontemporer dalam ruangan dengan menambahkan hiasan dinding terlalu banyak karena area kosong juga sama pentingnya dengan jumlah hiasan dinding yang desainer letakkan.



Gambar 2.25. Contoh Interior Bergaya Kontemporer (4)
Sumber: universodasreceitas.com

F. Elemen desain lainnya

Penggunaan logam, batu, dan kaca buram atau kaca biasa berfungsi dengan baik di ruangan yang didekorasi dengan gaya kontemporer. Untuk melembutkan dan menghangatkan ruang, tambahkan kain bertekstur tebal dengan warna polos untuk perlakuan pada jendela, bantal, atau karpet.

Fabrics yang *fussy* dan *colorful* perlu dihindari karena dapat menimbulkan suasana yang kacau pada area yang kosong yang mana area kosong ini merupakan kunci utama dari rumah yang bergaya kontemporer. *fabrics* dengan dua macam *tone* warna saja sudah cukup berfungsi dengan baik, seperti bantal dengan *cover* zebra yang terletak di kursi kulit hitam.

Tanaman-tanaman dan beberapa bunga yang besar dan dramatis dalam wadah sederhana perlu ditempatkan di ruangan kontemporer. Kumpulan bunga yang besar dengan daun-daun yang menarik lebih berfungsi dengan baik daripada susunan bunga yang kecil. Jika masih ada area yang kosong, tempatkan beberapa lampu yang dipasang di lantai untuk menyoroti sekeliling tanaman tadi. Agar susunannya tampak rapi, tempatkan beberapa bebatuan kecil di sekitar pot.



Gambar 2.26. Contoh Interior Bergaya Kontemporer (5)
Sumber: furnishburnish.com

2.5. Kajian Tentang Kota Surabaya

2.5.1. Lambang Kota Surabaya



Gambar 2.27. Logo Kota Surabaya dan Letak Geografis Kota Surabaya
Sumber: Wikipedia.id

Lambang Kota Surabaya yang berlaku sampai saat ini ditetapkan oleh DPRS Kota Besar Surabaya dengan Putusan no. 34/DPRDS tanggal 19 Juni 1955, diperkuat dengan Keputusan Presiden R.I. No. 193 tahun 1956 tanggal 14 Desember 1956 yang isinya :



1. Lambang berbentuk perisai segi enam yang distilir (gesty leerd), yang maksudnya melindungi Kota Besar Surabaya.
2. Lukisan Tugu Pahlawan melambangkan kepahlawanan putera-puteri Surabaya dalam mempertahankan Kemerdekaan melawan kaum penjajah.
3. Lukisan ikan Sura dan Baya yang berarti Sura Ing Baya melambangkan sifat keberanian putera-puteri Surabaya yang tidak gentar menghadapi sesuatu bahaya.
4. Warna-warna biru, hitam, perak (putih) dan emas (kuning) dibuat sejernih dan secermelang mungkin, agar dengan demikian dihasilkan suatu lambang yang memuaskan.

2.5.2. Letak Geografis Kota Surabaya

Kota Surabaya adalah ibu kota Provinsi Jawa Timur, Indonesia, sekaligus kota metropolitan terbesar di provinsi tersebut. Surabaya merupakan kota terbesar kedua di Indonesia setelah Jakarta.

Surabaya secara geografis berada pada 07°09'00" – 07°21'00" Lintang Selatan dan 112°36' - 112°54' Bujur Timur. Luas wilayah Surabaya meliputi daratan dengan luas 350,54 km² dan lautan seluas 190,39 km².

2.5.3. Kependudukan di Kota Surabaya

Menurut Sensus Penduduk Tahun 2010, Kota Surabaya memiliki jumlah penduduk sebanyak 2.765.487 jiwa. Dengan wilayah seluas 350,54 km², maka kepadatan penduduk Kota Surabaya adalah sebesar 7.890 jiwa per km².

A. Agama

Agama Islam adalah agama mayoritas penduduk Surabaya. Surabaya merupakan salah satu pusat penyebaran agama Islam yang paling awal di tanah Jawa dan merupakan basis warga Nahdlatul Ulama yang beraliran moderat. Agama lain yang dianut sebagian penduduk adalah Kristen Protestan; Katolik Roma; Hindu; Budha; dan Konghucu.



Walaupun Islam merupakan mayoritas di Surabaya namun kerukunan umat beragama untuk saling menghormati; menghargai; dan menolong sesamanya cukuplah besar.

B. Etnis

Suku Jawa adalah suku bangsa asli yang menjadi mayoritas di Surabaya. Dibanding dengan masyarakat Jawa pada umumnya, suku Jawa di Surabaya memiliki temperamen yang sedikit lebih *keras* dan *egaliter*. Salah satu penyebabnya adalah jauhnya Surabaya dari keraton yang dipandang sebagai *sentral* kebudayaan Jawa.

Meskipun Jawa adalah suku mayoritas (83,68%), tetapi Surabaya juga menjadi tempat tinggal suku Madura dengan jumlah yang banyak (7,5%), dimana orang madura banyak menghuni wilayah pesisir utara (wilayah Pantai Kenjeran) dan bagian timur kota; Etnis lainnya antara lain Tionghoa (7,25%) dan Arab (2,04%), yang terdapat di bagian pusat kota; dan sisanya merupakan suku bangsa lain seperti : Bali, Sunda, Batak, Bugis, Banjar, Manado, Minangkabau, Dayak, Toraja, Ambon, Aceh, Melayu, Betawi, serta warga asing.

Sebagai salah satu kota tujuan pendidikan, Surabaya juga menjadi tempat tinggal pelajar / mahasiswa dari berbagai daerah dari seluruh Indonesia, bahkan di antara mereka juga membentuk wadah komunitas tersendiri. Sebagai salah satu pusat perdagangan regional, banyak warga asing (ekspatriat) yang tinggal di Surabaya, terutama di daerah Surabaya Barat.

2.5.4. Kebudayaan Kota Surabaya

A. Budaya

Surabaya merupakan kota multi etnis yang kaya akan budaya. Beragam etnis bermigrasi ke Surabaya. Sebut saja etnis Melayu, China, India, Arab dan Eropa sementara etnis Nusantara sendiri antara Lain



Madura, Sunda, Batak, Kalimantan, Bali, Sulawesi datang dan menetap, hidup bersama serta membaaur dengan penduduk asli membentuk pluralisme budaya yang kemudian menjadi ciri khas kota Surabaya.

Inilah yang membedakan kota Surabaya dengan kota-kota di Indonesia. Bahkan ciri khas ini sangat kental mewarnai kehidupan pergaulan sehari-hari. Sikap pergaulan yang sangat egaliter, terbuka, berterus terang, kritik dan mengkritik merupakan sikap hidup yang dapat ditemui sehari-hari. Bahkan kesenian tradisional dan makanan khasnya mencerminkan pluralisme budaya Surabaya.

2.5.5. Kesenian Khas Kota Surabaya

Kehidupan berkesenian Kota Surabaya tumbuh dengan baik. Kesenian tradisional dan modern saling melengkapi membentuk keragaman kesenian Surabaya. Kesenian tradisional tumbuh karena perjalanan sejarah melawan penjajahan zaman dahulu sampai saat ini tetap dilestarikan. Bentuk kesenian tradisional banyak ragamnya. Ada seni tari, seni musik dan seni panggung :

A. Ludruk

Seni pertunjukan drama yang menceritakan kehidupan rakyat sehari-hari. Karena cerita yang dibawakan merupakan cerita sehari-hari, yang dekat dengan kehidupan masyarakat, ludruk pun digemari oleh semua kalangan masyarakat. Selain itu, walau menggunakan bahasa Jawa Timur, guyonan yang dilontarkan para pemain ludruk pun dapat dimengerti oleh orang dari luar Jawa Timur. Ini dikarenakan para pemain tidak hanya mengandalkan guyonan dalam bentuk perbincangan, tapi juga dalam gerak.



Gambar 2.28. Suasana Pementasan Ludruk
Sumber: www.indonesiakaya.com

B. Tari Remo

Tari remo awalnya adalah tarian yang digunakan sebagai pengantar untuk pertunjukan ludruk. Pengembangan tarian ini ditarikan secara terpisah sebagai penerimaan untuk tamu negara. Hal ini ditarikan dalam upacara negara, sebagai contoh di Festival seni lokal. Tarian ini menggambarkan tentang perjuangan seorang pengaeran dalam medan perang. Namun, dalam pengembangan, tarian ini ditarikan oleh wanita, dan menciptakan gaya tari lain yang disebut: Tari Remo Putri atau Style perempuan.

Busana Tari Remo Surabayaan atau Sawunggaling, penarinya akan mengenakan busana yang terdiri dari bagian atas berwarna hitam yang menghadirkan pakaian abad 18, celana bludru hitam dengan sebuah hiasan emas dan batik. Di pinggang terdapat sebuah sabuk dan keris. Di paha kanan terdapat selendang menggantung sampai ke bagian mata kaki. Sementara itu penari perempuan akan memakai sanggul di rambutnya.



Gambar 2.29. Contoh Gerakan Tari Remo
Sumber: www.negerikuindonesia.com

C. Tari Sparkling Surabaya

Tarian Sparkling Surabaya adalah kreasi tari modern, yang muncul di tengah-tengah masyarakat yang heterogen di Surabaya, dan latar belakang seni perkotaan. Gerakan tari Sparkling membentuk gaya modern sendiri, mengacu pada gerakan tari Jawa Timur yang berkembang di Metropolis. Tari Sparkling Surabaya terinspirasi dari tari Jawa yang dilakukan oleh kurang lebih 5-10 penari wanita. Gerakan Tari Sparkling Surabaya menjadi tarian selamat datang bagi pengunjung yang datang ke Surabaya. Musik yang menyertainya adalah campuran dari musik tradisional Jawa, dengan berdebar perkusi. Itulah sebabnya musik menjadi seperti musik campur sari modern dengan unsur tradisional sangat kental.

Pada pertunjukannya, para penari menggunakan kostum seperti menggunakan kemben dan kebaya dibagian luarnya. Sedangkan pada bagian bawah akan menggunakan kain yang panjangnya sepanjang mata kaki dan memakai berbagai macam aksesoris pemanis yang membuat para penari terlihat sangat cantik. Untuk warna biasanya dapat bermacam-macam seperti hijau, merah, kuning, biru, dan emas. Ciri khas dalam tarian ini terdapat pada sayak kain berwarna emas yang digunakan sebagai atribut menari.



Gambar 2.30. Tari Sparkling Surabaya
Sumber: Surabaya Tourism Directory (2015)

D. Tari Lenggang Suroboyo

Lenggang Suroboyo berasal dari kata Lenggang dan Surabaya. Lenggang adalah gerak yang manis, indah dan tertata rapi, sedangkan Surabaya merupakan nama kota metropolis nomor dua di Indonesia yang merupakan ide garap serta tempat proses penciptaan dari tari Lenggang Suroboyo. Tari Lenggang Suroboyo diangkat dan digarap dari kesenian tanda'an/tayub dan sandur Madura yang berada di sekitar Surabaya.

Selain gerakan yang indah dan dinamis, para penari juga terlihat cantik dengan tata rias serta busana yang khas. Pada busana Tari Lenggang ini merupakan pengembangan dari busana Tari Sandur Madura, Tari Tanda'an, dan juga Ning Surabaya yang dikemas dengan penuh warna. Para penari dalam tarian ini biasanya menggunakan kebaya dibagian dalam dan juga kemben di bagian luar dengan berbagai macam ornament garis sebagai pemanis. Pada bagian bawah para penari menggunakan kain panjang Batik khas dari Pekalongan atau Batik khas dari Madura dengan aksen berbentuk jarit serta warna sesuai dengan kebaya. Selain itu juga berbagai aksesoris sebagai pemanis seperti bokongan, sampur, sabuk atau ebog, giwang, cundhuk, serta konde pada bagian kepala. Selain itu didukung dengan tata rias yang disesuaikan



dengan warna busana yang digunakan sehingga para penari terlihat lebih ekspresif dan cantik.



Gambar 2.31. Tari Lenggang Suroboyo
Sumber: www.sheradiofm.com

Selain yang telah disebutkan di atas, kota Surabaya juga memiliki kesenian tradisional yang lain seperti **Gending Jula-Juli Suroboyo, Kentrung, Okol, Seni Ujung, Besutan, Upacara Loro Pangkon, dan Tari Hadrah Jidor.**

Sementara kesenian modern juga tumbuh pesat. Sejumlah sanggar tari berkonsentrasi mengembangkan perpaduan seni tradisional dan modern. Namun demikian banyak grup tari mengembangkan kreasi modern seperti **Marlupi Dance, Gito Maran.**

2.5.6. Batik Khas Kota Surabaya

Batik Surabaya berbeda dengan batik lainnya, dimana batik Surabaya sulit ditelusuri karena sejarah perkembangannya, hal itu disebabkan karena Surabaya dulunya merupakan daerah transit berdagang.

Apabila diamati lebih dalam mengenai Batik Surabaya, maka akan terdapat perbedaan yaitu konsep warna batik Surabaya lebih kuat dan berani seperti gambaran orang Surabaya yang berani dan kuat. Berikut beberapa contoh dari batik Surabaya :

A. Batik Surabaya Motif Semanggi

Semanggi merupakan makanan khas Kota Surabaya yang keberadaanya mulai punah. Semanggi berwarna hijau cerah akan sangat pas jika dikombinasikan dengan warna cerah lain seperti biru, merah, dan hijau seperti contoh motif yang ditunjukkan gambar 2.32.



Gambar 2.32. Batik Surabaya Motif Semanggi

Sumber: www.fitnline.com

B. Batik Surabaya Motif Sawunggaling

Batik Surabaya motif Sawunggaling (gambar 2.33) ini berasal dari kisah Joko Berek yang suka adu ayam, Joko Berek sendiri adalah nama asli Sawunggaling. Motif ini menggambarkan ayam jago dengan paduan warna-warna modern seperti ungu, Osaka atau warna-warna lain yang jarang ada di pasaran.



Gambar 2.33. Batik Surabaya Motif Sawunggaling

Sumber: www.fitnline.com



C. Batik Mangrove

Ada lagi batik khas kota pahlawan yang cukup dikenal yakni batik Mangrove (bakau) atau yang lebih dikenal dengan batik “SeRU” (Seni batik Mangrove Rungkut). Munculnya batik ini berawal dari keprihatinan warga di Wisma Kedung Asem Surabaya atas rusaknya lingkungan yang ada di kawasan konservasi pantai Timur Surabaya dimana banyak sekali tanaman Mangrove yang ditebang secara liar oleh orang-orang yang tidak bertanggung jawab. Selain merusak lingkungan banyak satwa yang terancam dan bahkan sering terjadi abrasi dan erosi di sekitar pantai.

Desain batik mangrove sendiri murni mengadopsi jenis-jenis mangrove yang hidup di rawa-rawa sekitar pantai Wonorejo. Warna yang dipilih adalah warna-warna cerah. Meski ada pengaruh dari batik Madura, namun batik mangrove memiliki kekhasan sulur-sulur mangrovenya dan selalu dalam bentuk batik tulis, bukan batik cap atau printing. Contoh batik mangrove dapat dilihat pada gambar 2.34.



Gambar 2.34. Batik Surabaya Motif Mangrove
Sumber: www.fitnline.com

2.6. Studi Khusus

Beberapa studi perlu dikaji lebih dalam lagi agar dapat menunjang penulis selama melakukan proses mendesain objek desain, diantaranya sebagai berikut:

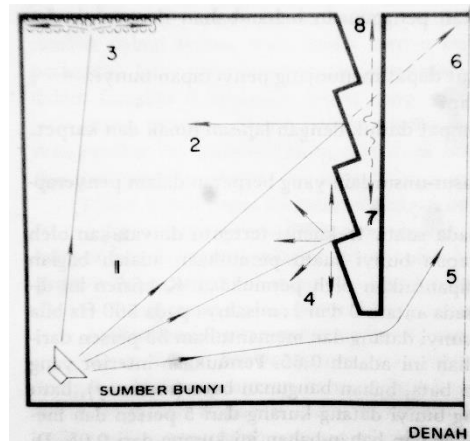


2.6.1. Studi Tentang Akustik

Dalam mendesain sebuah auditorium tentu harus memperhatikan faktor akustika ruang, hal ini tentu sangat berdampak pada sebuah pementasan pertunjukan agar integritas pembicaraan dan musik yang dihasilkan dapat diterima penonton dengan jelas. Adapun kajian tentang akustik meliputi gejala akustik dalam ruang tertutup, garis besar persyaratan akustik auditorium, rancangan akustik untuk teater, bahan dan konstruksi bunyi, sistem penguat bunyi.

A. Gejala Akustik Dalam Ruang Tertutup

Mempelajari kelakuan gelombang bunyi dalam suatu ruang dapat disederhanakan bila lapisan-lapisan perapatan dan peregangan yang memancar ke luar diganti oleh sinar bunyi yang khayal, yang tegak lurus pada muka gelombang yang bergerak maju. Sinar ini merambat dalam garis-garis lurus pada tiap arah di dalam ruang, seperti halnya berkas cahaya dalam optika. Pendekatan semacam ini dinamakan *akustik geometri*.



Gambar 2.35. Kelakuan Bunyi Dalam Ruang Tertutup: (1) bunyi langsung; (2) bunyi pantul; (3) bunyi yang diserap oleh lapisan permukaan; (4) bunyi yang disebar/difus; (5) bunyi yang dibelokkan/difraksi; (6) bunyi yang ditransmisi; (7) bunyi yang hilang dalam struktur bangunan; (8) bunyi yang dirambatkan oleh struktur bangunan.

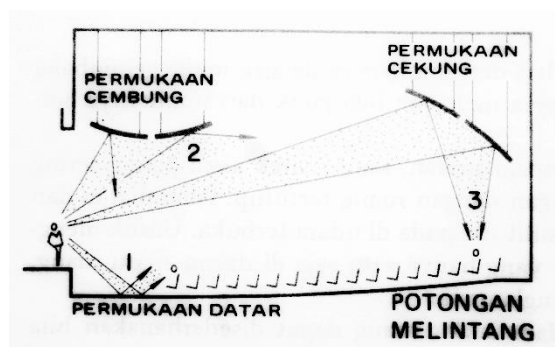
Sumber: Doelle (1972)



a) **Pemantulan bunyi**

Gejala pemantulan bunyi ini hampir serupa dengan pemantulan cahaya yang terkenal (gelombang bunyi 2 dalam gambar 2.35) karena sinar bunyi datang dan pantul terletak dalam bidang datar sama dan sudut gelombang bunyi datang sama dengan sudut gelombang bunyi pantul (hukum pemantul). Namun harus diingat, bahwa panjang gelombang bunyi jauh lebih panjang dari panjang gelombang sinar cahaya, dan hukum pemantulan bunyi hanya berlaku jika panjang gelombang bunyi adalah kecil dibandingkan ukuran permukaan pemantul. Ini berarti bahwa penggunaan hukum ini harus dipikirkan dengan cermat untuk bunyi berfrekuensi rendah.

Permukaan pemantul cembung cenderung menyebarkan gelombang bunyi dan permukaan cekung cenderung mengumpulkan gelombang bunyi pantul dalam ruang (Gambar 2.36). Dalam auditorium ukuran sedang dan besar, kondisi mendengar dapat banyak diperbaiki dengan penggunaan pemantul-pemantul bunyi yang besar yang ditempatkan di tempat yang sesuai.



Gambar 2.36. Pemantulan bunyi oleh permukaan yang berbeda
Sumber: Doelle (1972)

b) **Penyerapan bunyi**

Penyerapan bunyi adalah perubahan energi bunyi menjadi sebuah bentuk lain, biasanya panas, ketika melewati suatu bahan atau ketika menumbuk suatu permukaan (gelombang bunyi 3 dalam



gambar 2.). Jumlah panas yang dihasilkan pada perubahan energi ini adalah sangat kecil, sedang kecepatan perambatan gelombang bunyi tidak dipengaruhi oleh penyerapan.

Semua bahan bangunan menyerap bunyi sampai batas tertentu, tetapi pengendalian akustik bangunan yang baik membutuhkan penggunaan bahan-bahan dengan tingkat penyerapan bunyi yang tinggi. Berikut adalah unsur-unsur yang dapat menunjang penyerapan bunyi : a) lapisan permukaan dinding, lantai dan atap; b) isi ruang seperti penonton, bahan tirai, tempat duduk dengan lapisan lunak dan karpet; c) udara dalam ruang.

c) **Difusi bunyi**

Bila tekanan bunyi di setiap bagian suatu auditorium sama dan gelombang bunyi dapat merambat dalam semua arah, maka medan bunyi dikatakan serba sama atau *homogen*. Dengan kata lain, *difusi bunyi* atau *penyebaran bunyi* terjadi dalam ruang (gelombang bunyi 4 dalam gambar 2.27). Difusi bunyi yang cukup adalah ciri akustik yang diperlukan pada jenis-jenis ruang tertentu (ruang konser, studio radio dan rekaman, dan ruang-ruang musik), karena ruang-ruang itu membutuhkan distribusi bunyi yang merata, mengutamakan kualitas musik dan pembicaraan aslinya, dan menghalangi terjadinya cacat akustik yang tak diinginkan.

Difusi bunyi dapat diciptakan dengan beberapa cara (Gambar 2.37) diantaranya: a) pemakaian permukaan dan elemen penyebar yang tak teratur dalam jumlah yang banyak sekali, seperti pilaster, pier, balok-balok telanjang, langit-langit yang terkotak-kotak, pagar balkon yang dipahat dan dinding-dinding yang bergerigi; b) penggunaan lapisan permukaan pemantul bunyi dan penyerap bunyi secara bergantian; c) distribusi lapisan penyerap bunyi yang berbeda secara tak teratur dan acak.



Gambar 2.37. Skema Difusi Bunyi
Sumber: Doelle (1972)

d) Difraksi bunyi

Difraksi adalah gejala akustik yang menyebabkan gelombang bunyi dibelokkan atau dihamburkan sekitar penghalang seperti sudut (corner), kolom, tembok, dan balok (gambar 2. ,gelombang bunyi 5). Gejala defraksi lebih nyata pada frekuensi rendah daripada frekuensi tinggi.

e) Dengung

Bila sumber bunyi telah berhenti, dalam waktu yang cukup lama bunyi akan hilang (meluruh) dan tak dapat didengar. Bunyi yang berkepanjangan ini sebagai akibat pemantulan yang berturut-turut dalam ruang tertutup setelah sumber bunyi dihentikan disebut *dengung*.

Dalam pengendalian dengung dalam auditorium, bunyi transien (bunyi yang mulai dan berhenti dengan tiba-tiba) dari pidato dan musik perlu dilindungi dan ditingkatkan untuk menjamin integritas pembicaraan yang tertinggi dan kenikmatan musik yang terlengkap.



f) **Resonansi ruang**

Suatu ruang tertutup dengan permukaan interior pemantul bunyi tanpa diinginkan menonjolkan frekuensi-frekuensi tertentu, hal ini disebut *ragam getaran normal* ruang tersebut.

Ruang mempunyai ragam normal dalam jumlah yang banyak, dan tergantung pada bentuk dan ukurannya. Efek ragam normal yang mengganggu, terutama jelas pada jangkauan frekuensi rendah, dimana ragam ini tidak terdistribusikan secara sama. Pengaruhnya yang merusak dapat dikurangi dengan: a) dengan membagi ruang yang secara akustik disukai; b) dengan secara tidak teratur menempatkan dinding-dinding ruang; c) dengan secara berlimpah-limpah menggunakan permukaan tak teratur (penyebar/diffusers); d) dengan mendistribusi elemen penyerap secara merata pada dinding-dinding batas.

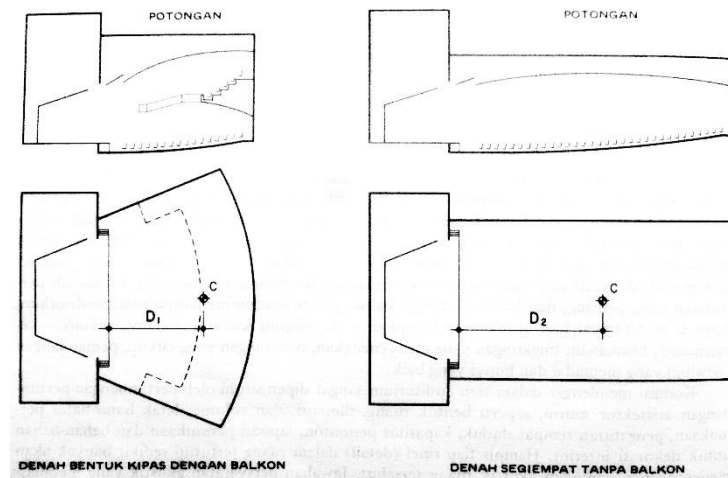
B. Garis Besar Persyaratan Akustik Auditorium

Berikut adalah persyaratan kondisi mendengar yang baik dalam suatu auditorium:

1. Harus ada kekerasan (loudness) yang cukup dalam tiap bagian auditorium terutama di tempat-tempat duduk yang jauh.

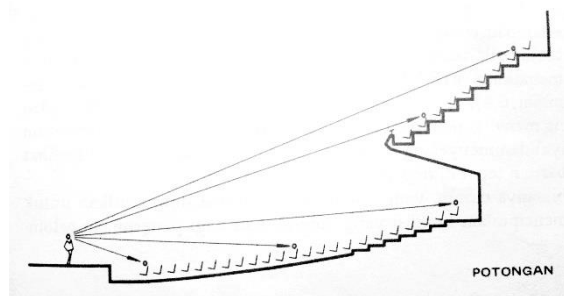
Masalah pengadaan kekerasan yang cukup, terutama dalam auditorium ukuran sedang dan besar, terjadi karena energi yang hilang pada perambatan gelombang bunyi dan karena penyerapan yang besar oleh penonton dan isi ruangan. Hal tersebut dapat dikurangi dan kekerasan yang cukup dapat diadakan dengan cara-cara berikut :

- a. Auditorium harus dibentuk agar penonton sedekat mungkin dengan sumber bunyi, dengan demikian mengurangi jarak yang harus ditempuh bunyi. Dalam auditorium yang besar, penggunaan balkon menyebabkan lebih banyak tempat duduk mendekat ke sumber bunyi.



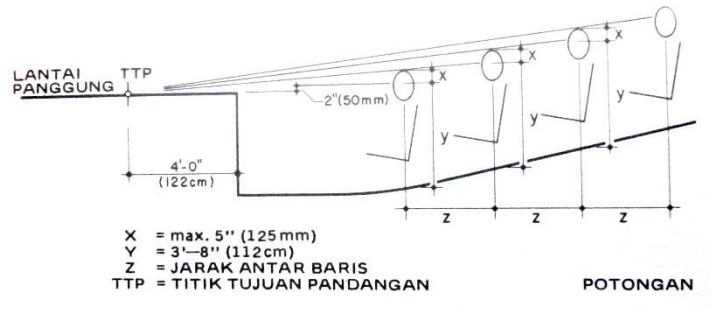
Gambar 2.38. Perbandingan jarak antara sumber bunyi dengan pendengar
Sumber: Doelle (1972)

- b. Sumber bunyi harus dinaikkan agar sebanyak mungkin terlihat, sehingga menjamin aliran gelombang bunyi langsung yang bebas (gelombang yang merambat secara langsung dari sumber bunyi tanpa pemantulan) ke tiap pendengar.



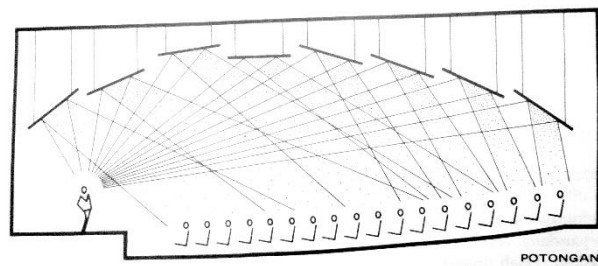
Gambar 2.39. Ilustrasi ketinggian sumber bunyi terhadap penonton
Sumber: Doelle (1972)

- c. Lantai dimana penonton duduk harus dibuat cukup landai atau miring, karena bunyi lebih mudah diserap bila merambat melewati penonton dengan sinar datar miring.



Gambar 2.40. Ilustrasi kemiringan tempat duduk penonton
Sumber: Doelle (1972)

- d. Sumber bunyi harus dikelilingi oleh permukaan-permukaan pemantul bunyi (plester, gypsum board, plywood, plexiglass, papan plastic kaku, dan lain-lain) yang besar dan banyak untuk memberikan energi bunyi pemantul tambahan pada tiap bagian daerah penonton, terutama pada tempat-tempat duduk yang jauh.



Gambar 2.41. Contoh penempatan bidang pemantul
Sumber: Doelle (1972)

- e. Luas lantai dan volume auditorium harus dijaga agar cukup kecil, sehingga jarak yang harus ditempuh bunyi langsung dan bunyi pantul lebih pendek.
- f. Permukaan pemantul bunyi yang paralel (horizon maupun vertikal), terutama yang dekat dengan sumber bunyi, harus dihindari untuk menghilangkan pemantulan kembali yang tak diinginkan ke sumber bunyi.



- g. Penonton harus berada di daerah penonton yang menguntungkan baik dalam hal melihat maupun mendengar. Daerah tempat duduk yang sangat lebar harus dihindari. Lorong antar tempat duduk jangan ditempatkan sepanjang sumbu longitudinal auditorium dimana kondisi melihat dan mendengar sangat baik. Keuntungan akustik yang diberikan oleh tempat duduk kontinental (tanpa lorong longitudinal di tengah) cukup jelas.
- h. Bila disamping sumber bunyi utama yang biasanya ditempatkan di bagian depan auditorium terdapat sumber bunyi tambahan di bagian lain ruangan maka sumber bunyi tambahan ini harus dikelilingi juga oleh permukaan pemantul bunyi.
- i. Di samping permukaan pemantul yang berfungsi menguatkan bunyi langsung ke penonton, permukaan pemantul tambahan harus disediakan untuk mengarahkan bunyi kembali ke pementas. Hal ini penting terutama dalam auditorium yang dirancang untuk pertunjukan musik atau vokal.

2. Energi bunyi harus didistribusi secara merata (terdifusi) dalam ruang.

Hal penting yang harus diperhatikan dalam usaha pengadaan difusi dalam ruang: a) permukaan tak teratur (elemen-elemen bangunan yang ditonjolkan, langit-langit yang ditutup, dinding-dinding yang bergerigi, kotak-kotak yang menonjol, dekorasi permukaan yang dipahat, bukaan jendela yang dalam, dan lain-lain) harus banyak digunakan, dan b) permukaan tak teratur tersebut harus besar.



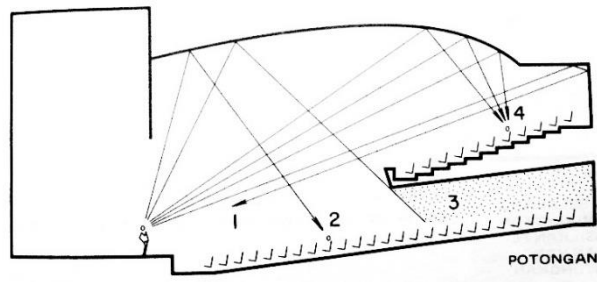
3. Karakteristik dengung optimum harus disediakan dalam auditorium untuk memungkinkan penerimaan bahan acara yang paling disukai oleh penonton dan penampilan acara yang paling efisien oleh pemain.

Orator, aktor, pemusik dan penyanyi sebenarnya semua pementasan dalam auditorium mengharapkan bunyi yang ditimbulkan sumber tidak mati atau berkurang dengan cepat tetapi bertahan untuk beberapa saat. Dengan perkataan lain, suatu auditorium harus bereaksi terhadap bunyi yang diinginkan seperti yang ditimbulkan instrumen musik, meningkatkan dan memperpanjang bunyi asli. Perpanjangan bunyi ini sebagai akibat pemantulan berulang-ulang dalam ruang tertutup setelah sumber bunyi dimatikan disebut *dengung*.

Karakteristik dengung optimum suatu ruang yang tergantung pada volume dan fungsi ruang berarti : a) Karakteristik waktu dengung terhadap frekuensi yang disukai; b) Perbandingan bunyi pantul terhadap bunyi langsung yang tiba di penonton menguntungkan; c) Pertumbuhan dan peluruhan bunyi optimum.

4. Ruang harus bebas dari cacat-cacat akustik seperti gema, pemantulan yang berkepanjangan (long-delayed reflections), gaung, pemusatan bunyi, distorsi, bayangan bunyi, dan resonansi ruang.

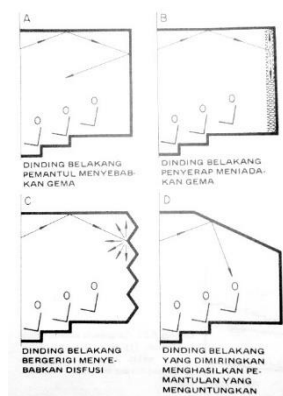
Disamping menyediakan sifat-sifat akustik yang positif, cacat-cacat akustik ruang yang potensial juga perlu dihindarkan. Cacat akustik yang paling sering dijumpai dan yang dapat merusak bahkan kadang-kadang menghancurkan kondisi akustik yang sebenarnya baik diantaranya adalah:



Gambar 2.42. Jenis cacat akustik dalam auditorium: (1) gema; (2) pemantulan dengan waktu tunda yang panjang; (3) bayang-bayang bunyi; (4) pemusatan bunyi.

Sumber: Doelle (1972)

- **Gema**, merupakan pengulangan bunyi asli yang jelas dan sangat tak disukai.
- **Pemantulan yang berkepanjangan**, adalah cacat yang sejenis dengan gema tetapi penundaan waktu antara penerima bunyi langsung dan bunyi pantul agak lebih singkat.
- **Gaung**, terdiri dari gema-gema kecil yang berurutan dengan cepat. Gema, pemantulan yang berkepanjangan, dan gaung dapat dicegah dengan memasang bahan penyerap bunyi pada permukaan pemantul yang menyebabkan cacat ini. Bila penggunaan lapisan akustik sepanjang daerah-daerah kritis ini tidak memungkinkan, maka permukaan itu harus dibuat difusif atau miring, agar menghasilkan pemantulan yang ditunda secara singkat dan menguntungkan (Gambar 2.43).



Gambar 2.43. Ragam dinding belakang pemantul bunyi.

Sumber: Doelle (1972)



- **Pemusatan bunyi**, kadang-kadang dinyatakan dengan “titik panas” (Hotspot) , disebabkan oleh pemantulan bunyi pada permukaan-permukaan cekung.
- **Ruang gandeng**, bila suatu auditorium dihubungkan dengan ruang disampingnya yang dengung (seperti ruang depan, ruang tempat tangga,serambi, menara panggung) lewat sarana pintu keluar-masuk yang terbuka maka kedua ruang tersebut membentuk ruang gandeng.
- **Distorsi**, adalah perubahan kualitas bunyi musik yang tidak dikehendaki dan terjadi karena ketidakseimbangan atau penyerapan bunyi yang sangat banyak oleh permukaan-permukaan batas pada frekuensi-frekuensi yang berbeda.
- **Resonansi ruang**, terjadi bila bunyi tertentu dalam pita frekuensi yang sempit mempunyai kecenderungan berbunyi lebih keras dibanding dengan frekuensi-frekuensi lain. Cacat akustik ini lebih rawan terjadi di ruang kecil dibanding dengan ruang besar. Eliminasi pentingnya terutama dalam merancang studio radio dan rekaman dimana bunyi ditangkap oleh mikrofon.
- **Bayangan bunyi**, dapat diamati di bawah balkon yang menonjol terlalu jauh ke dalam ruang udara suatu auditorium. Ruang semacam ini dengan kedalaman yang melebihi dua kali tinggi harus dihindari karena mereka menghalangi tempat duduk yang jauh yang berada dibawah balkon untuk menerima bunyi langsung dan bunyi pantul dalam jumlah yang cukup sehingga dapat menciptakan audibilitas yang buruk di bagian ini.
- **Serambi bisikan**, frekuensi yang tinggi mempunyai kecenderungan untuk “merangkak” sepanjang permukaan cekung yang besar, seperti kubah setengah bola. Suatu bunyi yang sangat lembut seperti bisikan yang diucapkan di dekat kubah tersebut secara mengherankan akan terdengar pada sisi



lain. Serambi bisikan menyenangkan dan sering kali tidak merusak tetapi hal ini tidak dapat dianggap sebagai sumbangan yang diinginkan bagi akustik yang baik.

5. Bising dan getaran yang akan mengganggu pendengaran atau pementasan harus dihindari atau dikurangi dengan cukup banyak dalam tiap bagian ruang.

Bermacam-macam cara dapat dilakukan untuk mengeliminasi atau mereduksi bising dengan efektif di dalam maupun di luar bangunan diantaranya adalah melalui:

- a) penekanan bising di sumbernya
- b) perencanaan kota
- c) perencanaan tempat (*site planning*)
- d) rancangan arsitektur
- e) rancangan struktural/bangunan
- f) organisasi
- g) penyerapan bunyi
- h) penyelimutan (masking) bising
- i) konstruksi bangunan penginsulasi.

C. Rancangan Akustik Untuk Ruang Pertunjukan

Dalam denah suatu auditorium (ruang pertunjukan) pertimbangan-pertimbangan perancangan dan fungsi berikut ini akan mempengaruhi kondisi akustik:

1. Bentuk daerah penonton dan kapasitas tempat duduk.

Kapasitas tempat duduk suatu auditorium biasanya ditetapkan dari hasil perundingan antara faktor ekonomi yang menekankan tempat duduk yang banyak, dan kepuasan penonton-pementas yang menempatkan keakraban di atas kapasitas yang besar. Makin besar kapasitas penonton, makin jauh jarak antara daerah pentas dan tempat duduk yang jauh sehingga makin sulit menyediakan



kekerasan yang cukup bagi sumber bunyi tanpa sistem penguat untuk mencapai tempat duduk yang jauh ini.

2. *Ukuran daerah pentas.*

Pementas yang banyak jelas membutuhkan daerah pentas dan daerah penonton yang lebih luas, yang selanjutnya menambah kesulitan untuk mengadakan energi bunyi langsung dan pantul dari tiap bagian daerah pentas ke tiap penonton.

3. *Jenis dan skala produksi yang dipertimbangkan dan prioritas penggunaan.*

Bila suatu teater telah dapat dipakai, pemilik biasanya tidak ragu-ragu untuk menggunakannya untuk bermacam-macam hal, yaitu pentas panggung hidup, konser, balet, film atau pertemuan sosial. Tiap aktivitas/kegiatan mempunyai batasan visual dan akustiknya sendiri-sendiri. Disayangkan bahwa sasaran visual dan akustik ini harus diabaikan bila auditorium digunakan untuk berbagai penggunaan, jadi mengurangi jangkauan pengalaman akustik atau visual.

4. *Hubungan penonton-pementas*

Hubungan daerah pentas (sumber bunyi) dengan daerah penonton (penerima), suatu faktor yang penting sekali dalam akustik teater, biasanya diatur sesuai dengan salah satu dari empat bentuk panggung dasar berikut ini atau kombinasinya yaitu : a) panggung proscenium; b) panggung terbuka; c) panggung arena; d) panggung yang dapat disesuaikan.

Sesuai dengan bentukan panggung yang dipilih untuk objek perancangan yaitu bentuk panggung proscenium, dimana daerah pentas berada di salah satu ujung auditorium, dengan penonton mengamati



lewat kerangka/bingkai bukaan proscenium. Tempat pementas yang terpisah dari tempat penonton menyebabkan beberapa masalah akustik diantaranya :

1. Karena penonton melihat daerah pentas dari satu sisi saja, maka sukarlah untuk menempatkan banyak penonton dekat dengan bukaan proscenium. Karena itu jarak antara aktor dan tempat duduk yang paling belakang seringkali sangat jauh ; kepuasan akan kekerasan suara di tempat duduk yang jauh sukar diperoleh tanpa penguatan pembicaraan.
2. Lampu-lampu penerangan, jalan masuk yang banyak ke daerah pentas dan pengaturan panggung membuat sukar atau hampir tak mungkin untuk memperoleh ruang sekitar daerah pentas untuk menempatkan pemantul bunyi dalam jumlah yang besar dan cukup, yang penting bagi kekerasan yang cukup.
3. Sayap yang sangat diperlukan untuk melengkapi panggung yang besar dan peralatan penerangan yang penting untuk pengaturan produksi proscenium yang besar dan menarik, memboroskan terlampau banyak energi bunyi yang diciptakan di daerah pentas.
4. Dalam usaha menempatkan penonton yang banyak dan tidak terlalu jauh dari panggung, satu atau beberapa balkon dapat direncanakan. Ini membutuhkan ruang vertikal yang cukup banyak. Untuk alasan ini, lantai penonton yang paling bawah (ketinggian orkestra atau ruang bawah di gedung konser) biasanya tidak cukup dimiringkan, dan mengakibatkan kondisi visual dan akustik yang tidak baik disana. Ketinggian yang besar ini menyebabkan RT (*Reverbration Time*) yang panjang yang tak disukai. Balkon-balkon yang terlampau dalam juga menciptakan bayangan akustik.

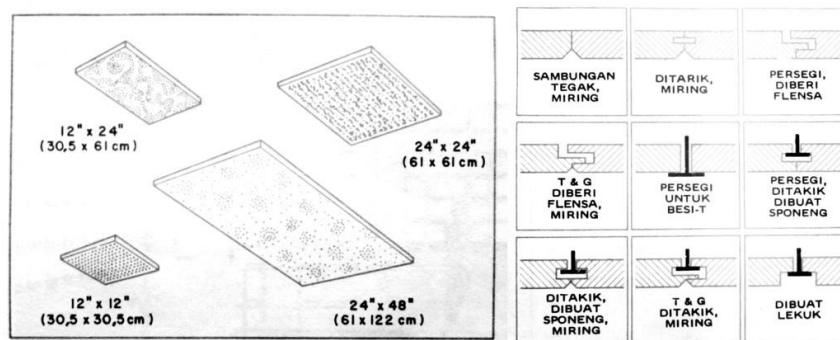
D. Bahan dan Konstruksi Penyerap Bunyi

Setelah mengetahui tentang gejala akustik di tempat tertutup beserta garis besar persyaratan akustik di dalam auditorium maka agar capaian

akustik yang diinginkan dapat terwujud perlu terdapat kajian tentang bahan dan konstruksi penyerap bunyi yang nantinya akan ditempatkan di dalam auditorium. Dalam rancangan akustik suatu auditorium, bahan-bahan tersebut dapat diklasifikasikan menjadi *bahan berpori-pori*, *penyerap panel* atau *penyerap selaput*, dan *resonator rongga* (atau *Helmholtz*).

1. Bahan berpori-pori.

Karakteristik akustik dasar semua bahan berpori, seperti papan serat (fiber board), plesteran lembut (soft plasters), mineral woods, dan selimut isolasi, adalah suatu jaringan selular dengan pori-pori yang saling berhubungan. Energi bunyi datang diubah menjadi panas diserap, sedangkan sisanya, yang telah berkurang energinya, dipantulkan oleh permukaan bahan. Adapaun contoh-contoh dari bahan berpori-pori diantaranya: a) unit akustik siap pakai (ubin-ubin akustik); b) plesteran akustik dan bahan yang disemprotkan; c) selimut (isolasi) akustik; d) karpet dan kain.



Gambar 2.44. Ukuran ubin akustik secara umum (kiri) dan kondisi tepi ubin akustik yang umum diperdagangkan (kanan).

Sumber: Doelle (1972)

2. Penyerap panel (atau selaput).

Panel jenis ini merupakan penyerap frekuensi rendah yang efisien. Bila dipilih dengan benar, penyerap panel mengimbangi penyerapan frekuensi sedang dan tinggi yang agak berlebihan oleh



penyerap-penyerap berpori dan isi ruang. Jadi, penyerap panel menyebabkan karakteristik dengung yang serba sama pada seluruh jangkauan frekuensi audio. Diantara lapisan-lapisan dan konstruksi auditorium penyerap-penyerap panel berikut ini berperan pada penyerapan frekuensi rendah : panel kayu atau hardboard, gypsum boards, langit-langit plesteran yang digantung, plesteran berbulu, plastic board tegar, jendela, kaca, pintu, lantai kayu dan panggung, dan pelat-pelat logam (radiator).

3. Resonator rongga (atau Helmholtz).

Terdiri dari sejumlah udara tertutup yang dibatasi oleh dinding-dinding tegar dan dihubungkan oleh lubang/celah sempit (disebut leher) ke ruang sekitarnya, dimana gelombang bunyi merambat. Resonator rongga dapat digunakan sebagai individual, resonator panel berlubang, dan resonator celah.

E. Sistem penguat bunyi

Dalam ruang auditorium yang cukup besar, meskipun sudah diberikan perlakuan akustik terhadap auditorium tersebut tingkat bunyi seringkali terlampau kecil untuk kondisi mendengar yang memuaskan. Karena itu, dalam auditorium-auditorium yang besar dan di luar gedung, suatu sistem penguat suara hampir selalu diperlukan untuk pengadaan kekerasan yang cukup dan distribusi bunyi yang bagus.

1. Kriteria penguat bunyi

Umumnya sistem penguat bunyi diharapkan memenuhi kriteria-kriteria sebagai berikut:

- Harus mentransmisi jangkauan frekuensi yang lebar (dari sekitar 30 Hz sampai 12000 Hz) dengan baik untuk mempertahankan kesetimbangan yang benar antara nada dasar dan harmoniknya, untuk mencapai warna nada yang sempurna untuk tiap instrumen musik, dan untuk mengadakan bunyi yang bersih (tanpa



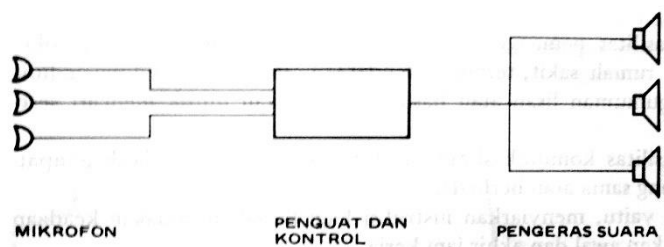
distorisi) yaitu integlibilitasnya tinggi untuk kata-kata yang diucapkan.

- Harus menyediakan jangkauan dinamik yang lebar; yaitu bunyi pianissimo harus dapat didengar dengan jelas, dan fortissimo harus direproduksi tanpa distorsi.
- Harus bebas dari gema atau bunyi balik yang mengganggu.
- Harus menciptakan dengung ruang cukup rendah.
- Harus tetap tak terdeteksi. Anggapan bahwa bunyi yang diperkuat datang dari sumber bunyi aslinya harus dijaga. Penonton tidak boleh sadar akan adanya sistem penguat bunyi, dan kehebatan akustik dari tiap pertunjukkan harus diberikan pada pementas dan akustik auditorium.

Suatu sistem penguat bunyi harus digunakan dengan sikap yang tak berlebihan dan terkendali. Ia harus melayani kebutuhan pembicara, penyanyi, aktor, pemusik dan harus berpangkat lebih rendah (subordinate) dari mereka. Dalam denah dan penggunaan sistem bunyi skala manusia harus diamati.

2. Komponen sistem penguat bunyi

Tiap sistem penguat bunyi saluran tunggal terdiri dari tiga komponen pokok : *mikrofon*, *penguat* (amplifier), dan *pengeras suara* (loudspeaker) (Gambar 2.45).



Gambar 2.45. Komponen dasar sistem penguat bunyi saluran tunggal.
Sumber: Doelle (1972)



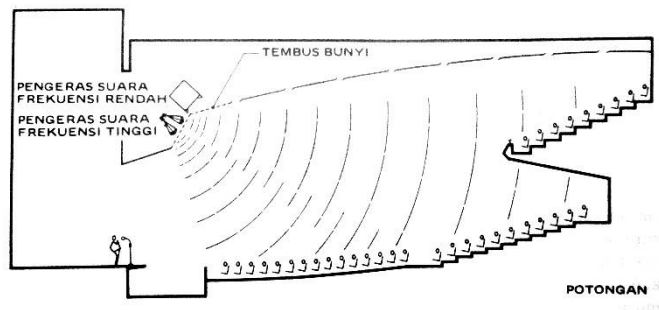
- **Mikrofon**, alat yang ditempatkan dekat sumber bunyi yang berfungsi untuk menangkap energi bunyi yang diradiasi oleh sumber kemudian mengubahnya menjadi energi listrik dan meneruskannya kepada penguat.
- **Amplifier**, alat yang berfungsi untuk mengubah dan meninggikan amplitude dari sebuah getaran atau sinyal yang kemudian menyerahkannya kepada pengeras suara.
- **Loudspeaker**, alat yang mengubah sinyal listrik menjadi gelombang bunyi di udara untuk didistribusikan ke pendengar dengan suatu tingkat yang dibutuhkan.

3. Cara penempatan sistem penguat bunyi

Jika mikrofon akan ditempatkan pada ujung pengirim (sending end) suatu auditorium, tiga jenis sistem pengeras utama dapat digunakan:

- **Sistem yang ditempatkan secara terpusat (sistem sentral) dengan pengeras suara gugus (cluster) tunggal di atas sumber bunyi.**

Sistem sentral (atau bagian depan ruang) memberikan kewajaran maksimum karena bunyi yang diperkuat datang dari arah yang sama dengan bunyi asli. Hal ini memberikan kesan kekerasan dan kejelasan yang bertambah.



Gambar 2.46. Contoh penempatan penguat suara dengan sistem sentral atau di depan ruang.

Sumber: Doelle (1972)

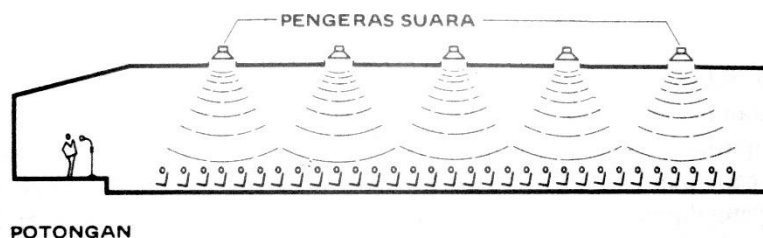


- **Sistem yang didistribusi, yang menggunakan sejumlah pengeras suara di atas ceiling dan ditempatkan di seluruh auditorium.**

Beberapa keadaan dimana suatu *sistem yang terdistribusi* harus digunakan, misalnya :

- Dalam auditorium dengan langit-langit yang terlalu rendah untuk instalasi sistem sentral.
- Di mana bagian terbanyak pendengar (mayoritas) tidak mempunyai garis pandang cukup ke pengeras suara sentral.
- Bila bunyi harus disediakan untuk penonton yang melimpah.
- Dalam ruang-ruang besar (ruang rapat, ruang dansa, gedung terminal, dan lain-lain) di mana fleksibilitas maksimum dibutuhkan untuk menguatkan sumber bunyi dalam tiap bagian ruang dan dimana bunyi yang diperkuat harus mengatasi tingkat bising latar belakang yang tinggi yang ada dalam ruang tersebut.
- Dalam ruang di mana ada kemungkinan untuk membagi ruang menjadi beberapa daerah yang lebih kecil.

Pada sistem yang terdistribusi, beberapa pengeras suara diletakkan di langit-langit, menghadap kebawah penonton dan dioperasikan pada tingkat bunyi relatif rendah tetapi nyaman untuk didengarkan.



Gambar 2.47. Contoh penempatan pengeras suara dengan sistem terdistribusi.

Sumber: Doelle (1972)



Sistem pengeras suara yang didistribusikan ternyata memiliki kekurangan dari segi keaslian bunyi yang dihasilkan namun cukup untuk memberikan integlibilitas yang tinggi jika ruang tidak terlampau dengung.

Perlu diingat bahwa kombinasi antara sistem sentral dengan sistem terdistribusi secara serentak terkadang perlu diterapkan untuk auditorium tertentu.

- **Sistem stereofonik, dengan pengeras suara gugus dua atau lebih sekeliling bukaan panggung atau sumber bunyi.**

Sistem ini menggunakan dua atau lebih mikrofon yang dipisahkan secara tepat di depan daerah pentas dan dihubungkan lewat saluran penguat terpisah ke dua atau lebih pengeras suara yang bersangkutan, yang harus dipisahkan di bagian depan daerah pendengar dengan pola yang sama seperti mikrofon-mikrofon yang bersangkutan. Sistem semacam ini memberikan memberikan kesan bahwa bunyi datang dari sumber asal tanpa diperkuat karena bunyi sebenarnya akan mendekat dari pengeras suara sumber asal pada intensitas yang sebanding dengan jarak dari sumber ke mikrofon.

4. Jenis penguat bunyi

Secara teoritis batas frekuensi bunyi yang mampu didengar oleh manusia adalah **20 - 20 KHz**, saat ini sudah ada beberapa *loudspeaker* yang sudah diproduksi menurut tinggi rendah frekuensi suaranya demi mendukung kenyamanan suara yang mampu dihasilkan, antara lain:

- *Tweeter* : berfungsi untuk mereproduksi nada frekuensi tinggi (*treble*) yang cakupannya pada rentang **3.500 hingga 20 KHz**. Contoh suara frekuensi tinggi ini diantaranya seperti suara vokal, cymbal drum dan suara dentingan alat musik lainnya. Ada

juga jenis *tweeter* yang lain yaitu *super tweeter/ribbon tweeter*. Jenis ini mampu menghasilkan suara *high frequency* yang tidak dapat dijangkau oleh *tweeter* biasa yaitu antara **5-23 KHz**.

- *Midrange* : memiliki cakupan frekuensi **350-4.500 Hz**. *Midrange* ini biasanya diikutsertakan pada 1 set sistem 3 way audio. Berfungsi untuk membantu menyempurnakan *high frequency* atau mengakomodasi vokal yang terdengar agar lebih fokus dan jelas.
- *Midbass* : disebut juga *midwoofer*, berfungsi untuk menghasilkan suara berfrekuensi dengan rentang **80-350 Hz**. Suara yang dihasilkan *midbass* lebih didominasi pada suara rendah.
- *Woofers* / *Sub Woofers* : berfungsi untuk menghantarkan suara berfrekuensi rendah atau suara *bass*. Untuk *woofer* dibatasi pada rentang **100 Hz** atau dibawahnya, sedangkan pada *subwoofer* dapat mengeluarkan suara pada rentang frekuensi **40 Hz** dan dibawahnya.
- *Horn* : untuk mereproduksi sinyal audio pada *range* gelombang frekuensi vokal manusia.
- *Full range* : mampu mereproduksi sinyal audio pada semua *range* gelombang frekuensi audio.



Gambar 2.48. Jenis-Jenis Penguat Bunyi
Sumber: audioengine.co.id



2.6.2. Studi Tentang Pencahayaan

Tata cahaya menjadi faktor penting dalam mendesain sebuah ruangan, hal ini dapat diperoleh dari berbagai macam sumber cahaya salah satunya sumber cahaya alami yaitu sinar matahari. Selain pencahayaan alami manusia juga membutuhkan cahaya tambahan yaitu cahaya buatan. Sumber cahaya buatan relatif dapat dikendalikan oleh manusia sesuai dengan waktu dan jumlah yang diinginkan. Sumber-sumber cahaya buatan manusia ini meliputi cahaya yang berasal dari pembakaran kayu, pembakaran minyak, pembakaran gas, lampu listrik, reaksi fotokimia, dan cahaya yang berasal dari berbagai macam reaksi, seperti ledakan.

Penggunaan lampu listrik memiliki keuntungan yang nyata dalam hubungannya dengan kemudahan, keamanan, kebersihan, dan penggunaan energi yang sedikit, sehingga paling banyak digunakan dibandingkan dengan sumber-sumber cahaya buatan manusia lainnya. Walaupun demikian, karena sumber cahaya alami harus dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin.

A. Fungsi Pencahayaan

Memahami fungsi pencahayaan merupakan hal yang penting dalam mengatur cahaya. Pencahayaan dibagi menjadi tiga fungsi, yaitu *general lighting*, *task lighting*, *decorative/accent lighting*.

1. *General lighting*

Kadang disebut *ambiance lighting* merupakan fungsi dasar cahaya, yaitu cahaya dituntut harus ada di seluruh ruang tertentu. Cahaya disini sebagai penerangan utama, sifat penyinarannya merata dan harus menerangi seluruh ruang. Sifat cahaya ini meliputi sinar matahari yang masuk ke ruang tertentu dan juga lampu. Dalam memenuhi fungsi ini, lampu yang digunakan biasanya lampu yang memiliki watt besar agar cahayanya cukup untuk menerangi seluruh bagian dalam ruang. Jenis lampu yang digunakan sebaiknya bersifat



memancar ke segala arah secara merata, baik secara langsung maupun tidak langsung (*indirect light*).

2. *Task lighting*

Task lighting adalah pencahayaan setempat dengan tujuan untuk mendukung aktivitas yang membutuhkan cahaya lebih terang seperti membaca, memasak, dan pekerjaan lainnya. Lampu yang digunakan sebaiknya mempunyai sinar cukup terang dan dapat diarahkan atau difokuskan pada titik tertentu. Agar efisien, *task lighting* sebaiknya ditempatkan sedekat mungkin dengan obyek pencahayaan. Hal yang juga harus dipertimbangkan adalah segi kepraktisan dan kenyamanan pengguna lampu serta mengenai panas dan silaunya lampu. Untuk *task lighting* sebaiknya digunakan lampu atau unit pencahayaan yang memancar hanya ke satu arah, yaitu ke tempat bidang atau meja kerja.

3. *Decorative (accent) lighting*

Fungsi yang terakhir ini, cahaya lebih berperan dalam segi estetika. Cahaya berfungsi menonjolkan nilai keindahan obyek pada ruang atau desain dari ruang itu sendiri.

B. Teknik Pencahayaan

Tiap teknik memiliki kualitas yang bervariasi, tapi pilihan dari teknik sangat mendasar untuk menentukan jenis perlengkapan lampu yang digunakan dan menentukan kualitas hasil akhir dari pencahayaan sebuah ruangan. Berikut adalah teknik-teknik dasar pencahayaan.

1. *Downlighting*

Downlighting bertujuan memberikan penerangan pada permukaan horisontal di bawah perlengkapan lampunya. Pencahayaan ke arah bawah ini dapat diperoleh dengan menggunakan



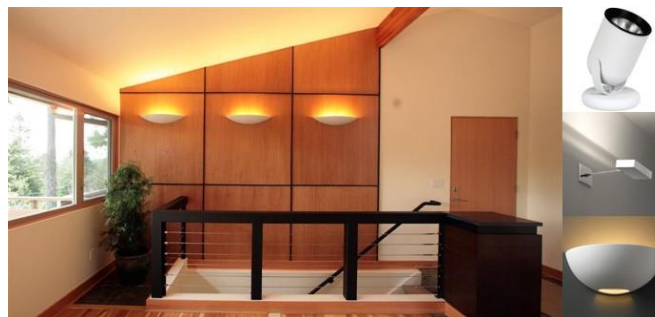
lampu *downlight*, *troffer*, perlengkapan lampu industri, atau dengan perlengkapan lampu apa saja yang hanya diarahkan ke bawah dan mendistribusikan cahaya secara langsung.



Gambar 2.49. Contoh penerapan *downlighting* (kiri)
dan contoh lampu yang digunakan (kanan)
Sumber: standardpro.com

2. *Uplighting*

Pencahayaan ke atas/*uplighting* melibatkan penerangan pada plafon, kadang dengan maksud untuk memberikan pencahayaan tidak langsung dengan memantulkan cahaya kembali ke ruangan. Walaupun banyak jenis luminair didesain untuk pencahayaan ke arah atas, cahaya ke atas dapat juga diciptakan dengan luminair *downlight* yang ke arah atas. Cara yang baik untuk memperoleh pencahayaan ke atas adalah dengan menggunakan pencahayaan dekoratif seperti *sconce* dan *chandelier*.



Gambar 2.50. Contoh penerapan *uplighting* (kiri)
dan contoh lampu yang digunakan (kanan)
Sumber: sustainablesedona.com

3. *Cove lighting*

Pencahayaan *cove* adalah bentuk pencahayaan uplighting dari ceruk sisi-sisi plafon. Pencahayaan lampu *cove* dapat dipasang pada dinding atau sepanjang sisi *coffer*. Pencahayaan tidak langsung dari sebuah ceruk memberikan efek perubahan suasana yang lebih besar dibandingkan dengan pencahayaan lampu *cove* yang ditempatkan di tengah plafon.



Gambar 2.51. Contoh penerapan *cove lighting* (kiri) dan contoh lampu yang digunakan (kanan)
Sumber: xtend-studio.com

4. *Wallwashing*

Wallwashing adalah pencahayaan yang menerangi dinding secara merata. Pencahayaan ini berbeda dengan pencahayaan *grazing*, *slot outlining*, dan lampu sorot biasa. Maksud dari pencahayaan ini adalah memberikan pencahayaan pada dinding dengan cahaya yang merata mungkin, dari sisi ke sisi dan dari atas ke bawah.

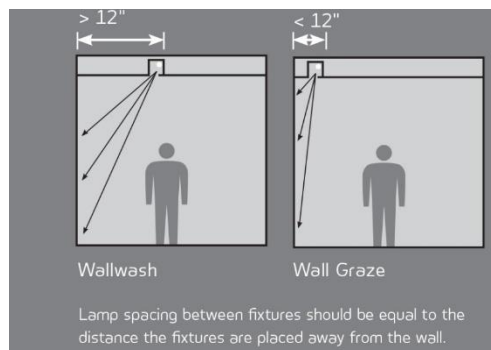
Wallwashing cenderung untuk disembunyikan dalam dinding, tapi hal ini membuat tekstur dinding terlihat rata. Teknik pencahayaan ini sangat baik untuk dinding papan gipsum, tapi membuat dinding batu dan bata terlihat tidak alami. Pencahayaan *wallwashing* harus dihindari jika permukaan dinding mengkilat atau terang karena permukaan akan memantulkan cahaya yang menyilaukan mata orang yang melihatnya.



Gambar 2.52. Contoh penerapan *wall washing* (kiri)
Dan *wall grazing* (kanan) beserta contoh lampu yang digunakan (tengah)
Sumber: lbclighting.com

5. Wall Grazing

Wall grazing adalah teknik di mana dinding diberi pencahayaan dengan seperangkat perlengkapan lampu yang sengaja dipasang dekat dengan dinding, hal ini berbeda dengan *wall washing* dimana perangkat lampu diletakkan agak sedikit jauh dari dinding (Gambar 2.45). Sudut pencahayaan lampu *wall grazing* dapat memperlihatkan tekstur dinding dengan baik contohnya dinding batu, bata, dan permukaan lain dengan tekstur yang menarik.



Gambar 2.53. Perbedaan penerapan *wall washing* dan *wall grazing*
Sumber: archlighting.com

6. Slot Outlining

Slot outlining juga merupakan teknik pencahayaan untuk dinding, *slot outlining* dipasang secara menerus pada pertemuan dinding dan plafon. Biasanya lampu *fluorescent* panjang atau perlengkapan lampu didesain untuk tujuan ini. Sebuah dinding yang

diberi pencahayaan *slot outlining* akan menghasilkan bagian dinding atas yang lebih terang secara tidak langsung menerangi ruangan.



Gambar 2.54. Contoh aplikasi teknik *slot outlining*
Sumber: deltalight.com

7. Lampu Sorot

Lampu sorot digunakan untuk menerangi dan menyinari benda seni atau benda retail yang dipamerkan. Tidak seperti teknik pencahayaan dinding yang lain, lampu sorot didesain hanya untuk menerangi obyek atau benda yang dipamerkan. Lampu sorot yang efektif mengarah pada pusat dari obyek yang dipamerkan dengan sudut perlengkapan lampu yang dipasang sekitar 1 meter dari dinding untuk tiap 2 meter di mana pusat dari obyek tersebut dipasang di bawah sumber cahaya. Teknik ini menghasilkan pencahayaan yang rata sekitar 30 derajat dari garis vertikal, yang biasanya sangat baik untuk benda seni.

2.6.3. Studi Tentang Warna

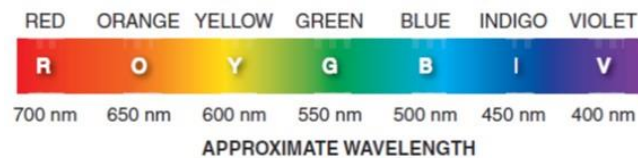
A. Sifat dasar warna

Untuk menggambarkan warna dengan akurat maka perlu diketahui tentang tiga sifat dasar yang telah ditetapkan untuk mengidentifikasi dimensi atau kualitas warna yaitu *hue* (nama warna), *value* (terang gelapnya warna), dan *chroma* (tingkat kemurnian dan kekuatan warna).



1. *Hue*

Hue adalah salah satu sifat utama dari sebuah warna yang menjelaskan tentang nama dari warna tersebut, hal ini bertujuan untuk membedakan antara warna satu dengan yang lain. Hal ini mengacu kepada bentuk yang paling murni dari sebuah warna (tanpa penambahan hitam dan putih). Selain menjelaskan tentang nama dari masing-masing warna, *hue* juga menjelaskan panjang gelombang cahaya yang dimiliki oleh sebuah warna yang mampu dilihat oleh manusia.

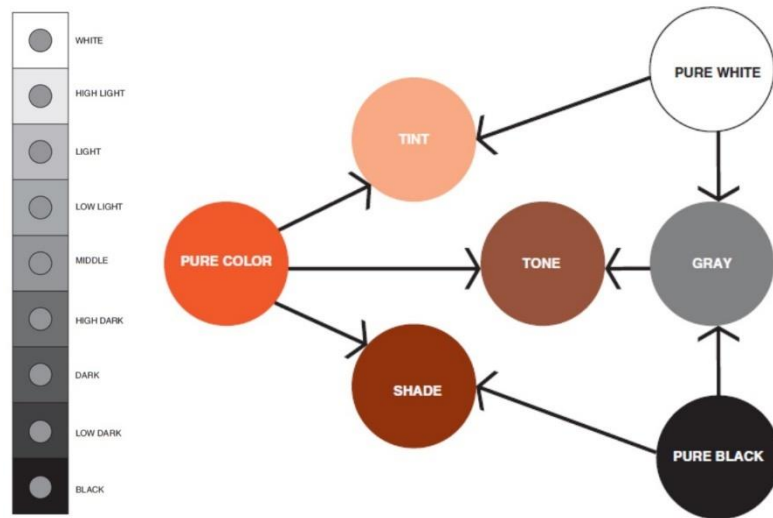


Gambar 2.55. Panjang gelombang cahaya yang dimiliki masing-masing warna
Sumber: Kilmer (2014)

2. *Value*

Value menunjukkan gelap terangnya sebuah warna. Gambar 2.48 menunjukkan intensitas antara hitam dan putih dimana abu-abu berada diantara keduanya. Skala intensitas abu-abu dapat dipecah menjadi 100 gradasi, namun pada kebanyakan sistem warna yang sudah ada abu-abu biasanya hanya ditampilkan 9 gradasi saja, yang sering disebut dengan sistem akromatik. Hal ini dapat menunjukkan bahwa hitam dan putih terbebas dari warna apapun.

Value juga dapat diaplikasikan dengan *shades*, *tints*, dan *tones* (Gambar 2.49). *Shades* dihasilkan dengan menambahkan hitam ke sebuah warna yang nanti akan lebih gelap dari warna asli tersebut. *Tints* ditentukan oleh seberapa banyak putih ditambahkan ke sebuah warna yang nanti warna tersebut akan menjadi lebih terang. Sedangkan *tones* dihasilkan dengan menambahkan abu-abu ke sebuah warna.



Gambar 2.56. Skema intensitas hitam dan putih (kiri) serta aplikasi *value* pada sebuah warna (kanan)
Sumber: Kilmer (2014)

3. *Chroma*

Chroma dari sebuah warna adalah kemurnian, saturasi, atau jumlah pigmen yang terkandung. Warna dengan tingkat *chroma* yang tinggi adalah warna yang tidak tercampur dengan abu-abu, dengan kata lain warna tersebut berada pada tingkat kejernihan yang paling tinggi dan tampak lebih kuat. Penambahan hitam atau putih ke sebuah warna bisa menurunkan intensitas atau kejernihannya sehingga akan membuat warna tersebut lebih suram atau mendekati keabu-abuan. Penambahan warna komplementer juga bisa menurunkan saturasi warna.



Gambar 2.57. Contoh penambahan hitam ke sebuah warna
Sumber: Kilmer (2014)



B. Sistem Warna

1. Sistem warna Koppers

Untuk mengolah dari warna asli (pada spektrum cahaya yang dapat dilihat) ke warna primer yang diperlukan untuk melakukan pencampuran warna, Harald Koppers berteori bahwa spektrum warna terdiri dari lima area yaitu biru, cyan, hijau, kuning, dan merah. Dia juga menjelaskan bahwa meskipun magenta tidak tercantum pada spektrum sebagai warna monokromatik, ia (magenta) dihasilkan dari *superimposing* area spektral warna merah dan biru. Oleh karena itu sistem warna yang dihasilkan oleh Koppers didasarkan pada keenam warna tersebut.

Cincin terluar dari lingkaran warna yang telah Koppers buat mengilustrasikan bagaimana satu warna menyatu ke warna selanjutnya tanpa jeda. Cincin tengah menunjukkan warna tertentu yang terisolasi dari spektrum warna yang berkelanjutan. Susunan warna Koppers menunjukkan 24 warna yang terisolasi (juga disebut sebagai 24 sektor lingkaran warna, menggunakan warna yang sama seperti pada sistem Ostwald). Koppers menjelaskan bahwa lingkaran warnanya dapat terdiri dari sejumlah warna yang tak terbatas secara konsisten karena diperluas ke arah yang tak terbatas (yang merupakan spektrum kontinyu). Tak satu pun warna campuran terdiri dari lebih dari dua warna primer.



Gambar 2.60. Sistem warna Koppers
Sumber: Kilmer (2014)



C. Psikologi Warna

Warna berpengaruh terhadap keberadaan sebuah ruangan secara psikologis. Seorang perancang atau desain interior dapat mengolah pewarnaan ruangan untuk menghasilkan kesan tertentu sesuai dengan yang dikehendakinya. Warna gelap akan memberi kesan lebih kecil pada ruangan, sedangkan warna terang akan membuat ruangan terkesan lebih luas.

1. Warna dan kesan luas-sempit ruangan

Plafon warna cerah dipadukan dengan tembok warna gelap akan membuat ruangan terasa lebih tinggi, tetapi berkesan sempit. Sebaliknya, jika plafon warna gelap dipadukan dengan tembok warna cerah akan membuat ruangan terasa lebih rendah, tetapi berkesan luas.

2. Warna dan kesan panjang-pendek ruangan

Warna terang pada tembok dipadukan dengan warna gelap pada ujung ruangan akan membuat lorong terkesan pendek. Sementara warna gelap pada tembok dipadu dengan warna terang di ujung ruangan akan membuat lorong terasa lebih panjang.

3. Warna dan kesan tinggi-rendah ruangan

Warna gelap pada plafon akan membuat ruangan terasa menjadi lebih rendah dan hangat. Sementara warna terang pada plafon akan membuat ruangan terasa lebih tinggi dan lebih lapang. Perpaduan warna kontras akan membuat ruangan terasa lebih kecil, sedangkan perpaduan warna senada akan membuat ruangan terkesan lebih luas. Penggunaan cermin pada bidang pengisi ruang atau tembok juga akan memperluas kesan sebuah ruangan.



D. Tujuan Warna

Warna dapat digunakan untuk berbagai tujuan estetika dalam desain ruangan sebuah bangunan. Beberapa tujuan warna, antara lain menciptakan suasana, menunjukkan kesatuan atau keragaman, mengungkapkan karakter bahan, mendefinisikan bentuk, memengaruhi proporsi, memengaruhi skala, dan memberikan kesan berat.

1. Menciptakan suasana

Sebuah skema warna cerah untuk interior bangunan cenderung mengungkapkan ekspresi keceriaan dan kegembiraan. Sementara skema yang tenang dapat mengekspresikan kedalaman dan area untuk beristirahat.

2. Menunjukkan kesatuan atau keragaman

Sebuah skema warna seragam akan membuat perasaan bersatu. Sementara skema warna yang bervariasi akan memberikan perasaan keberagaman.

3. Mengungkapkan karakter bahan

Jika suatu bangunan memiliki atap genteng merah, dinding batu abu-abu, dan kayu trim cokelat, karakter utama dari setiap material tersebut jelas terlihat. Akan tetapi, jika memiliki warna yang sama (monokrom), sebuah ruangan atau bangunan akan tampak seperti model tanah liat atau maket

4. Mendefinisikan bentuk

Sebuah garis, permukaan dua dimensi atau volume tiga dimensi akan terlihat perbedaannya jika diwarnai dengan warna kontras yang berbeda dengan lingkungannya.

5. Memengaruhi proporsi

Bahan dengan warna kontras yang diletakkan dalam garis horizontal akan cenderung membuat perasaan lebih luas. jika diletakkan di dalam garis vertikal, warna tersebut akan terkesan lebih tinggi.



6. Memengaruhi skala

Sebuah interior bangunan yang diwarnai dengan warna seraam akan terlihat seperti monolit dan skalanya sulit untuk dinilai dari kejauhan. Namun, jika ruangan tersebut diwarnai dengan warna kontras (termasuk bukaan), skalanya akan lebih mudah terlihat.

7. Memberikan kesan berat

Elemen dalam warna gelap terlihat berat, sedangkan warna terang terlihat ringan. Sebuah struktur yang tinggi kadang-kadang juga diwarnai dengan gradasi lebih gelap di bagian bawah dan warna ringan di bagian atas.

2.6.4. Studi Tentang Multimedia

Studi khusus mengenai multimedia dirasa sangat perlu karena hal ini berkaitan tentang pemanfaatan perangkat-perangkat multimedia sebagai penunjang untuk melengkapi fasilitas di dalam ruangan khususnya pada rancangan desain interior.

A. Definisi Multimedia

Menurut Mc.Comick (1996), multimedia merupakan gabungan dari tiga buah elemen penting yang ada di dalamnya yaitu suara, tulisan, dan gambar. Sedangkan menurut McLeod (1996), istilah multimedia berarti suatu sistem yang terdiri dari perangkat keras, perangkat lunak dan alat-alat lain seperti televisi, monitor video dan sistem piringan optik atau sistem stereo yang dimaksudkan untuk menghasilkan sajian audio visual penuh.

Sehingga dari kedua definisi tersebut dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa multimedia adalah seperangkat alat yang digunakan untuk menyajikan sebuah informasi melalui olahan audio visual.

B. Jenis Multimedia

Dilihat dari karakteristiknya, multimedia dapat dibagi menjadi dua jenis yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif.



1. Multimedia Linier

Multimedia linier merupakan multimedia satu arah, dengan kata lain pengguna multimedia ini hanya bisa mendapatkan informasi saja tanpa bisa memberikan feedback yang besar. Contoh dari multimedia ini adalah siaran televisi, film, dll.



Gambar 2.61. Contoh Multimedia Linier
Sumber: Olahan Pribadi (2018)

2. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif menyediakan berbagai kebebasan navigasi bagi para penggunanya. Pengguna multimedia interaktif dapat memberikan berbagai macam feedback melalui berbagai macam alat kontrol yang disediakan. Contoh multimedia ini adalah game, pemutar video, dll.



Gambar 2.62. Contoh Multimedia Interaktif
Sumber: Olahan Pribadi (2018)

C. Contoh Perangkat Multimedia

Berikut adalah contoh perangkat multimedia yang sudah dipilih berdasarkan kesesuaian perangkat dengan rancangan desain interior pada umumnya :

1. Videowall

Videowall adalah sebuah teknologi pada LFD monitor dengan menggabungkan beberapa monitor membentuk sebuah dinding layar yang lebih besar. Monitor tersebut menggunakan satu input atau lebih dan memecahkan gambar dari input tersebut agar menjadi tampilan yang lebih besar dari beberapa monitor.



Gambar 2.63. Contoh Videowall dan Pengaplikasiannya
Sumber: Olahan Pribadi (2018)

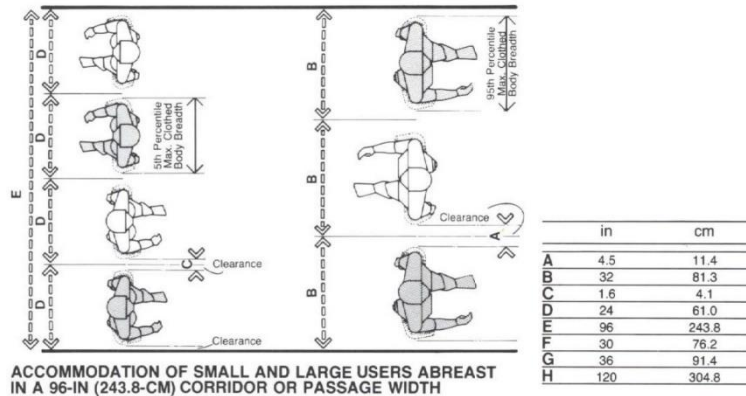
Teknologi videowall sering dipakai pada toko/mall/perkantoran dll untuk menampilkan konten yang berupa advertisement / video / gallery / table info sebagai media promosi dan info.

2.7. Studi Antropometri

Studi antropometri dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh data terkait standarisasi ukuran baik ukuran furnitur sampai jarak sirkulasi agar diperoleh tingkat kenyamanan yang akan dirasakan oleh pengguna. Berikut adalah beberapa contoh studi antropometri dari beberapa area di sekitar obyek rancang:

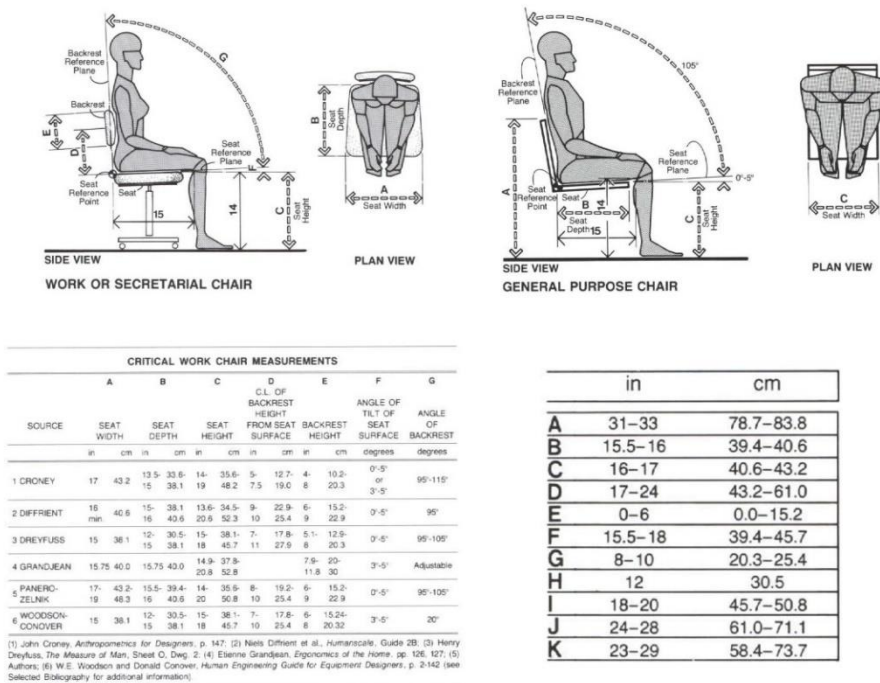
2.7.1. Sirkulasi

Gambar di atas menunjukkan bahwa lebar area sirkulasi oleh satu orang laki-laki adalah **81.3 cm** sedangkan untuk orang perempuan **61.0 cm**, sehingga untuk menentukan lebar area sirkulasi keseluruhan harus mengambil besaran yang dimiliki oleh orang laki-laki.



Gambar 2.64. Antropometri area sirkulasi
Sumber: *Human Dimension and Interior Space*

2.7.2. Area Duduk



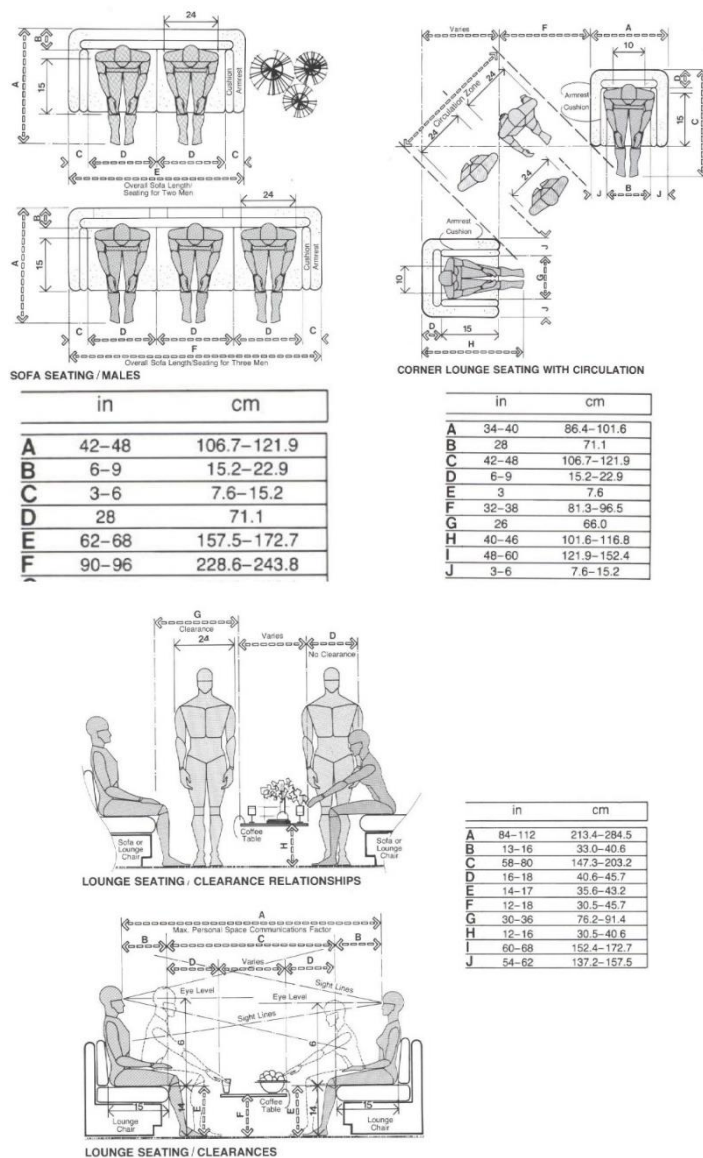
Gambar 2.65. Antropometri tempat duduk
Sumber: *Human Dimension and Interior Space*

Gambar di atas menunjukkan bahwa untuk ukuran kursi secara umum harus memiliki ukuran sebagai berikut : jarak dari lantai ke sandaran paling atas antara **78.7-83.8 cm**, panjang kursi (dari penampang samping) antara



39.4-40.6 cm, lebar kursi antara 40.6-43.2 cm, tinggi kursi dari lantai antara 40.6-43.2 cm.

2.7.3. Area Lounge



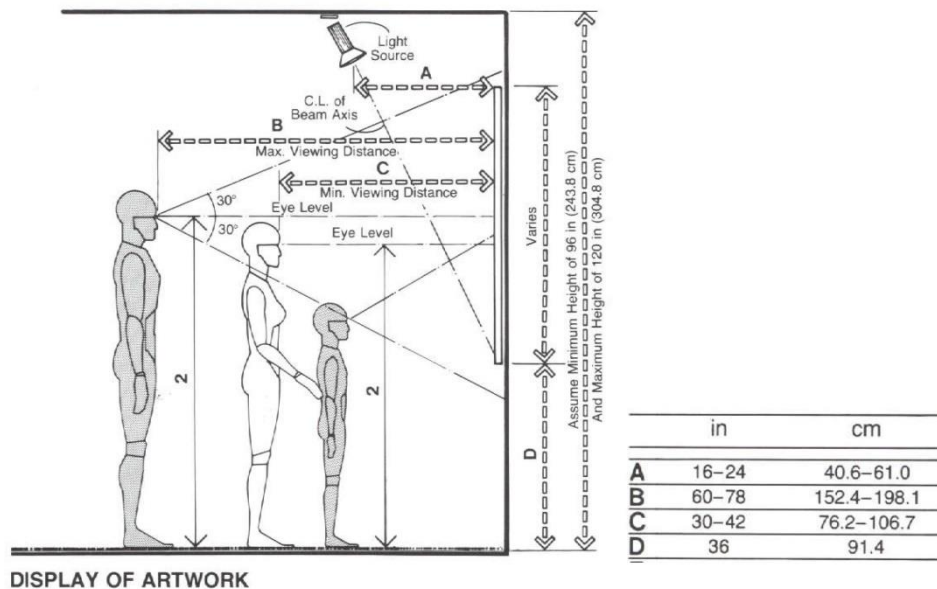
Gambar 2.66. Antropometri area lounge
Sumber: *Human Dimension and Interior Space*

Gambar di atas adalah ukuran antropometri dari area tempat duduk pengunjung (*lounge area*) dan dapat disimpulkan bahwa keseluruhan ukuran sofa untuk dua orang harus memiliki panjang **157.5-172.7 cm**; lebar sofa minimal **38.1 cm**. Sedangkan untuk jarak dari kaki pengunjung ke



bagian belakang sandaran adalah **106.7-121.9cm** dan lebar dudukan sofa untuk satu orang adalah **71.1 cm**. Pada penampang samping dapat disimpulkan bahwa jarak sofa dengan meja adalah **40.6-45.7 cm**.

2.7.4. Area Galeri



Gambar 2.67. Antropometri area galeri

Sumber: *Human Dimension and Interior Space*

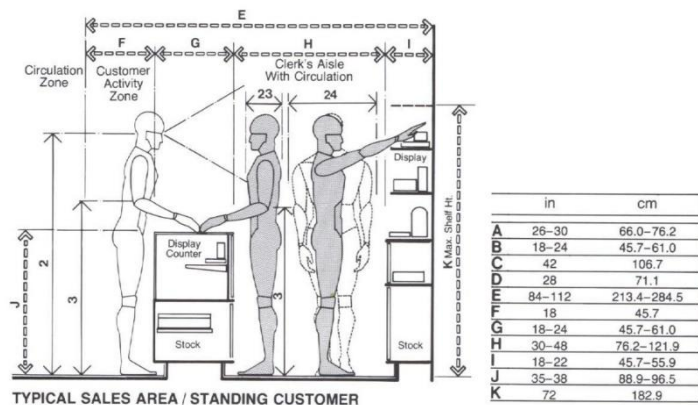
Gambar di atas menunjukkan bahwa setidaknya ketinggian media yang dipajang (lukisan atau area yang ingin dipamerkan) dari lantai adalah **91.4 cm**, jarak minimal dari media ke pengunjung untuk melihat adalah **76.2-106.7 cm** dan maksimal **152.4-198.1 cm**, dan jarak lampu sorot dari media adalah **40.6-61.0 cm**.

2.7.5. Area Merchandise

Gambar 2.68 menunjukkan bahwa jarak dari etalase belakang ke etalase depan (area sirkulasi) adalah **76.2-121.9 cm**. Sedangkan untuk ukuran etalase depan harus memiliki lebar antara **45.7-61.0 cm** dan ketinggian dari lantai ke bagian atas etalase depan adalah **88.9-96.5 cm**, etalase belakang dapat memiliki lebar antara **45.7-55.9 cm**. Pengunjung harus memiliki zona aktivitas selama melakukan transaksi yaitu **45.7 cm** dihitung dari etalase

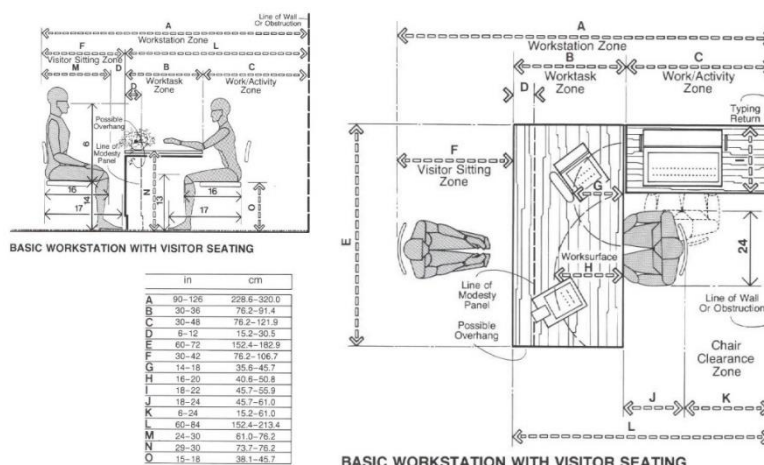


depan. Sehingga untuk ukuran keseluruhan area merchandise dapat berkisar antara **213.4-284.5 cm**.



Gambar 2.68. Antropometri area merchandise
Sumber: *Human Dimension and Interior Space*

2.7.6. Area Kantor



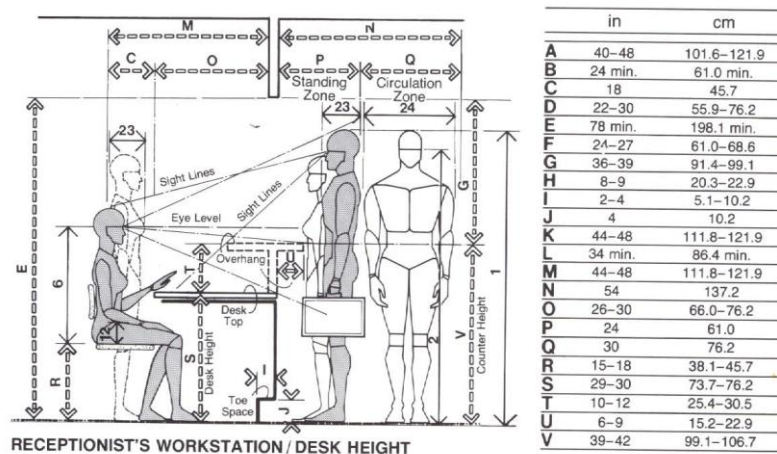
Gambar 2.69. Antropometri area kantor
Sumber: *Human Dimension and Interior Space*

Gambar di atas menunjukkan beberapa ukuran pada area kantor diantaranya adalah area aktivitas yang dimiliki oleh staf harus berkisar antara **76.2-121.9 cm** dihitung dari dinding belakang ke meja kantor, meja kantor dapat berukuran **76.2-91.4 cm** untuk lebar dan **152.4-182.9 cm** untuk panjang, area yang dimiliki tamu harus berkisar antara **76.2-106.7 cm** dihitung dari sandaran kursi tamu ke meja kantor. Sehingga dapat



disimpulkan untuk ukuran area kantor/bekerja setidaknya harus berkisar antara **228.6-320.0 cm**.

2.7.7. Area Lobi



Gambar 2.70. Antropometri area lobi

Sumber: *Human Dimension and Interior Space*

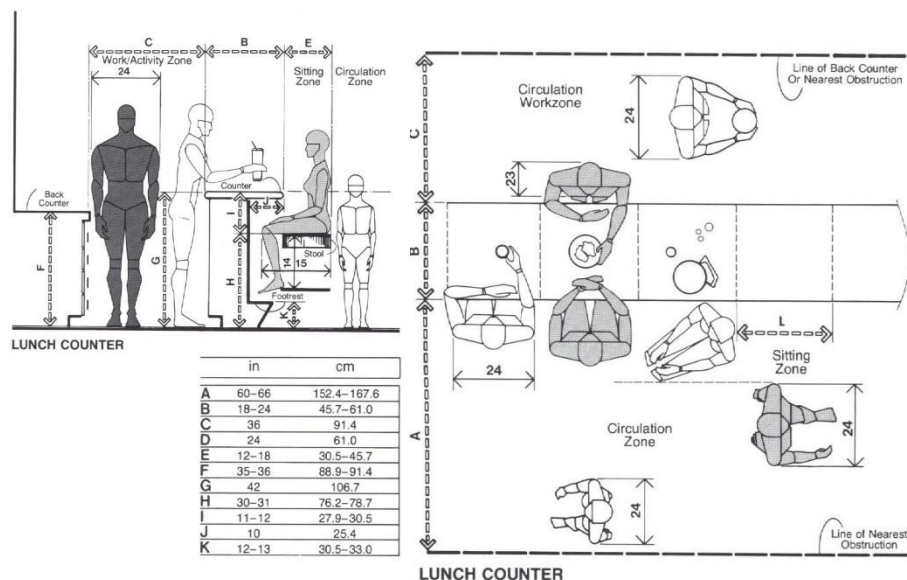
Gambar di atas menunjukkan ukuran antropometri area lobi dengan beberapa ukuran sebagai berikut: ketinggian meja resepsionis dari lantai adalah **73.7-76.2 cm**, lebar meja resepsionis antara **66-76.2 cm**, lebar area pengunjung ketika berdiri di depan meja resepsionis adalah **61 cm**, ketinggian dari lantai ke plafon (atau bisa dengan lampu dekoratif) adalah minimal **198.1 cm**.

2.7.8. Area Foodcourt

Gambar 2.58 menunjukkan ukuran antropometri dari area foodcourt diantaranya sebagai berikut: jarak dari meja etalase/meja konter ke dinding/meja konter belakang adalah **91.4 cm**; lebar etalase/meja konter antara **45.7-61 cm**; ketinggian meja konter dari lantai adalah **106.7 cm**, sedangkan untuk meja konter belakang bisa lebih rendah dari itu; lebar area duduk pengunjung berkisar antara **30.5-45.7** dengan spasi ruang untuk kaki pengunjung **25.5 cm** dan untuk ketinggian kursi/*stool* berkisar antara **76.2-**

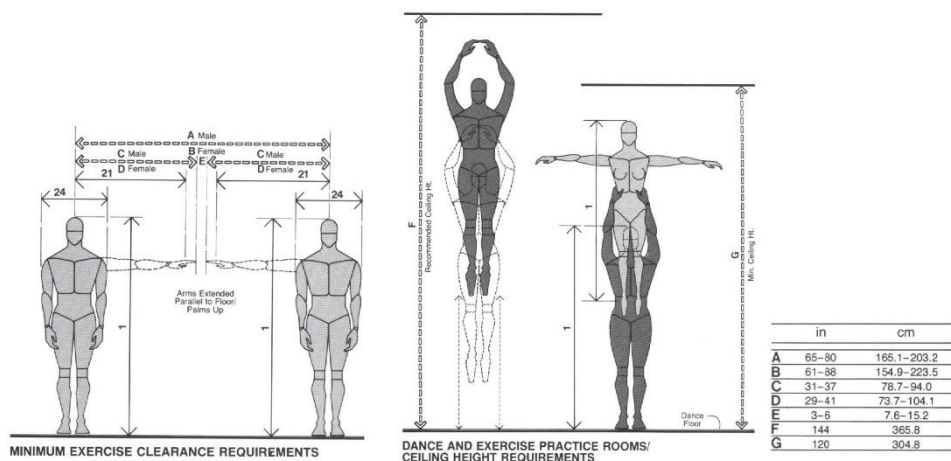


78.7 cm; setidaknya untuk area sirkulasi yang disediakan di sekitar area *foodcourt* jika dihitung dari meja konter depan adalah **152.4-167.6 cm**.



Gambar 2.71. Antropometri area foodcourt
Sumber: *Human Dimension and Interior Space*

2.7.9. Area Workshop Tari



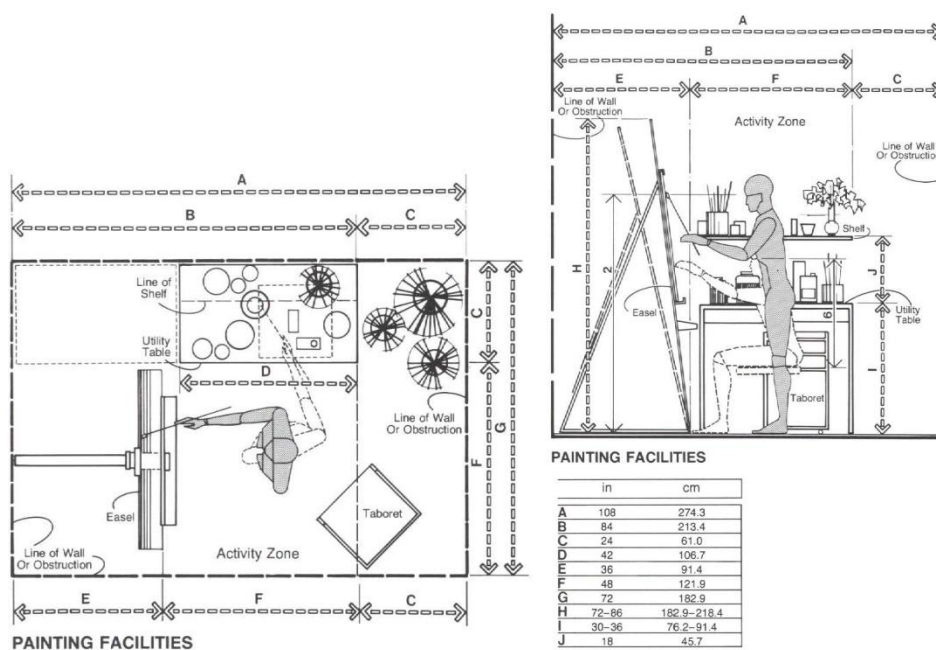
Gambar 2.72. Antropometri area studio tari
Sumber: *Human Dimension and Interior Space*

Gambar di atas menunjukkan ukuran antropometri pada area workshop yang dikhususkan untuk kegiatan menari, diantaranya sebagai berikut: jarak antar penari setidaknya berukuran antara **165.1-203.2 cm**; ketinggian plafon



yang direkomendasikan adalah **365.8 cm** dengan ketinggian minimal bisa berukuran **304.8 cm**.

2.7.10. Area Workshop Lukis



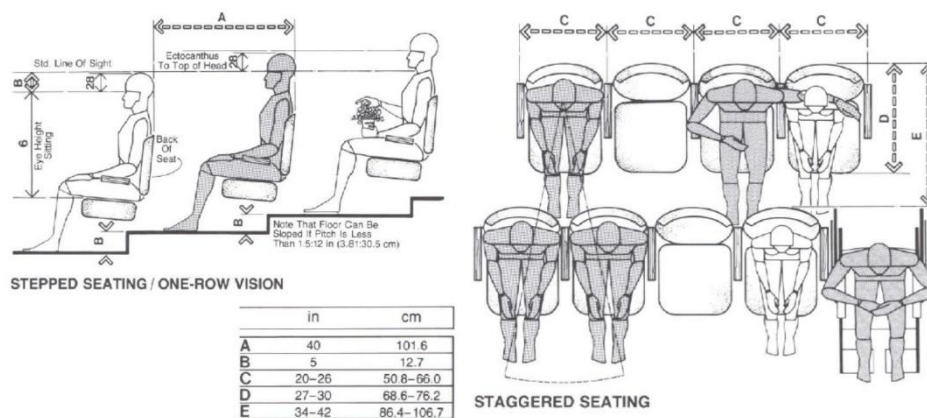
Gambar 2.73. Antropometri area studio lukis
Sumber: *Human Dimension and Interior Space*

Gambar di atas menunjukkan ukuran antropometri dan kebutuhan furnitur pada area workshop dengan aktivitas khusus yaitu melukis, diantaranya sebagai berikut: ruangan setidaknya memiliki panjang dengan ukuran **274.3 cm** dan lebar **182.9 cm**; spasi untuk melukis berukuran **121.9 cm**. Furnitur yang dibutuhkan pada area melukis dapat berupa easel, taboret, dan meja.

2.7.11. Area Auditorium

Gambar di atas menunjukkan ukuran anthropometri pada area auditorium khususnya pada susunan kursi penonton dimana standar kenyamanan yang harus dipenuhi adalah sebagai berikut : untuk lebar kursi penonton setidaknya berkisar antara **50.8 – 66 cm** sedangkan untuk panjang (kedalaman) kursi berkisar antara **68.6 – 76.2 cm**. Jarak antar baris kursi yang dihitung dari bagian belakang kursi penonton yang belakang hingga

bagian belakang kursi penonton yang berada di depannya berkisar antara **101.6 – 106.7 cm**. Dan untuk ketinggian level antar barisan kursi penonton setidaknya **12.7 cm**.



Gambar 2.74. Antropometri area auditorium
Sumber: *Human Dimension and Interior Space*

2.8. Studi Eksisting

2.8.1. Profil Balai Budaya Kota Surabaya

Balai Budaya Kota Surabaya merupakan salah satu dari sekian banyaknya fasilitas di Surabaya yang berada dibawah kepengurusan UPTD (Unit Pelaksana Teknis Dinas) Balai Pemuda. Balai Budaya Kota Surabaya ini merupakan gedung baru di kompleks Balai Pemuda yang merupakan hasil renovasi (alih fungsi) dari gedung Bioskop Mitra 21 yang lama.

Adapun fasilitas yang terdapat di Balai Budaya digunakan untuk pertunjukan seni seperti ludruk, ketoprak humor, dan pertunjukan tari, serta kegiatan yang lain seperti acara untuk wisuda atau malam perpisahan juga dapat diselenggarakan di gedung ini. Tidak hanya itu Balai Budaya juga menyediakan fasilitas bagi masyarakat Surabaya ataupun umum yaitu sarana untuk melatih berbahasa asing yang dikenal sebagai fasilitas Rumah Bahasa. Ditambah lagi dengan program kegiatan (tabel 2.3.) yang diadakan oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Surabaya untuk berlatih berkesenian serta minat bakat yang lainnya. Program kegiatan ini disebut dengan Kelas Seni Rumah Kreatif yang biasanya dilakukan di sekitar kompleks Balai Pemuda.



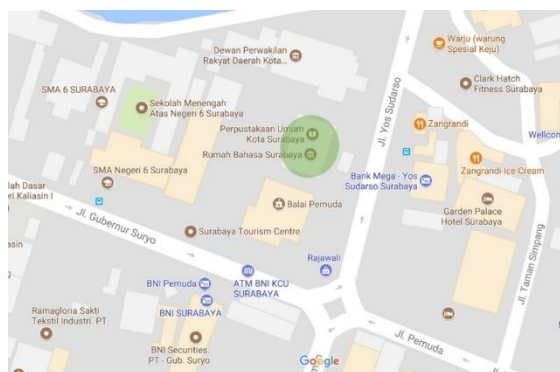
Tabel 2.3. Jadwal Kelas Seni Rumah Kreatif di Balai Pemuda

	08.00	09.00	10.00	11.00	12.00	13.00	14.00	15.00	16.00	17.00	18.00	19.00	20.00	21.00	22.00	23.00	00.00
SENIN									Geguntan			Gamelan					
SELASA											Macapat						
										Karawitan							
RABU										Karawitan							
KAMIS												Paduan Suara/Vokal					
JUMAT									Seni Lukis								
										Karawitan							
SABTU			Layang-layang									Paduan Suara/Vokal					
			Paduan Suara/Vokal														
		Tari Kreasi Baru										Musik (gitar,biola,perkusi)					
MINGGU			Gamelan														
			Seni Lukis														
			Topeng									Teater					

Sumber: Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Surabaya

2.8.2. Lokasi Eksisting

Balai Budaya Kota Surabaya berlokasi di Jalan Gubernur Suryo No.15 tepatnya di sekitar kompleks Balai Pemuda. Lokasi Balai Budaya terbilang cukup terjangkau karena berada di pusat kota sehingga sangat memungkinkan bagi masyarakat yang ingin menuju lokasi Balai Budaya dengan menggunakan angkutan umum ataupun kendaraan pribadi.



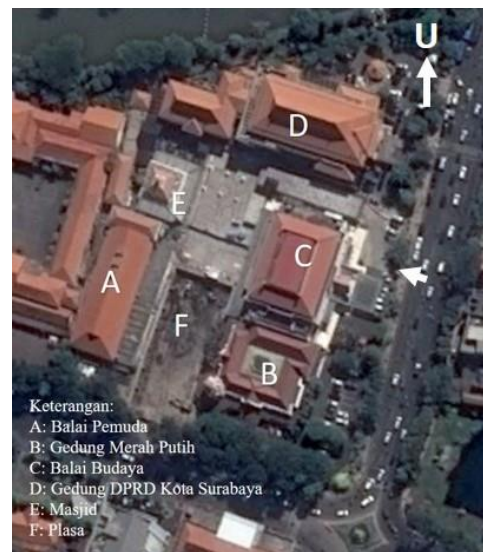
Gambar 2.75. Lokasi Balai Budaya Kota Surabaya

Sumber: maps.google.com

2.8.3. Kondisi Siteplan Eksisting

Seperti yang ditunjukkan oleh gambar 2.76 kompleks Balai Pemuda terdiri dari beberapa gedung lama yang dimasukkan ke dalam daftar bangunan cagar budaya dan gedung baru. Gedung yang dikategorikan

sebagai cagar budaya adalah bangunan Balai Pemuda dan Gedung Merah Putih, sedangkan untuk gedung Balai Budaya tidak termasuk kategori cagar budaya, meskipun termasuk bangunan lama Balai Budaya dikategorikan sebagai bangunan baru karena bangunan tersebut merupakan hasil alih fungsi dan renovasi dari gedung bioskop Mitra 21 dan dari segi interior pun bangunan Balai Budaya sudah lebih modern dari gedung-gedung sekitar Balai Pemuda.



Gambar 2.76. Siteplan kompleks Balai Pemuda
Sumber: Google Earth (Juli 2017)

Dari gambar 2.76 terlihat bahwa Balai Budaya berada di sebelah utara Gedung Merah Putih dan sebelah selatan Gedung DPRD. Untuk memasuki wilayah Balai Budaya pengunjung harus melalui pintu masuk sebelah timur (Jalan Yos Sudarso), sedangkan untuk pintu keluar wilayah kompleks Balai Pemuda terletak di sebelah selatan.

Saat ini kompleks Balai Pemuda masih melakukan renovasi terhadap beberapa area yang ada di sekitar kompleks guna menunjang kebutuhan fasilitas pengunjung seperti area parkir *basement* dan area plasa.



Gambar 2.77. Kondisi area kompleks Balai Pemuda
Sumber: dokumentasi pribadi (Oktober 2017)

2.8.4. Kondisi Eksisting

A. Gedung

Gambar nomor 1 pada gambar 2.78 adalah gerbang utama menuju area Balai Budaya yang berada di Jalan Yos Sudarso, setelah masuk pengunjung bisa langsung menuju area parkir *basement* (gambar nomor 2) yang terletak di sebelah utara Balai Budaya. Posisi kanopi dan *drop off* pengunjung ditunjukkan oleh gambar nomor 3 dan ditunjukkan juga *main entrance* menuju fasilitas Rumah Bahasa. Kemudian untuk gambar nomor 4 adalah *main entrance* menuju lantai 1 Balai Budaya dan disebelahnya adalah lorong penghubung antara Balai Budaya dengan Gedung Merah Putih yang dikenal sebagai Lorong Sejarah. Gambar 5 adalah penampakan pintu masuk lain menuju lantai 1 Balai Budaya, pintu masuk ini terletak disebelah barat. Sedangkan untuk gambar nomor 6 adalah *main entrance* menuju Perpustakaan Umum Kota Surabaya yang terletak disebelah barat, perpustakaan ini tidak termasuk ke dalam fasilitas Balai Budaya karena diurus oleh lembaga yang berbeda yaitu oleh Badan Arsip dan Perpustakaan Kota Surabaya, namun perpustakaan ini hanya menempati sebagian lantai 1 di Balai Budaya.



Gambar 2.78. Tampak luar eksisting
Sumber: Google Earth dan Dokumentasi Pribadi

B. Lantai 1



Gambar 2.79. Foto fasilitas Rumah Bahasa di lantai 1
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Dari area kanopi/*drop off* menuju *main entrance* Balai Budaya pengunjung akan menjumpai *lobby* Rumah Bahasa (Gambar 2.79). Pada area ini terdapat area resepsionis, area tunggu/baca, dan area untuk staf di belakang meja resepsionis. Untuk area belajar-mengajar terletak di sebelah utara area resepsionis, disana disediakan beberapa meja dan kursi yang dapat dipindahkan (gambar no.4). Dari area *lobby* pengunjung juga dapat menuju area galeri serbaguna yang terletak di lantai 1 juga (gambar no.3).



Gambar 2.80. Foto area galeri serbaguna di lantai 1
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Pada area galeri serbaguna dijumpai area yang sangat luas dan kosong ketika tidak ada acara apapun, memang sekitar area ini ditujukan untuk keperluan pameran sehingga segala properti disiapkan oleh pihak yang menyewa. Untuk kondisi saat ini hanya terdapat instalasi peta Kota Surabaya yang diletakkan di area galeri ini dan terdapat informasi tentang bangunan cagar budaya pada area dinding (gambar 2.67 nomor 2).

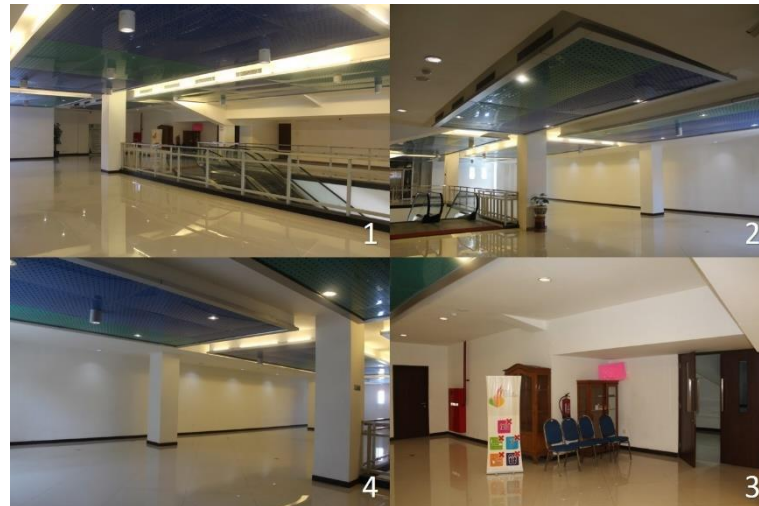
Untuk memasuki area ini pengunjung dapat melalui pintu masuk yang lain yang terletak di sebelah barat dan timur gedung. Pintu masuk sebelah barat ditunjukkan oleh gambar 2.67 nomor 1 dan pintu masuk sebelah timur ditunjukkan oleh nomor 2.

Kemudian untuk menuju ke lantai 2 pengunjung dapat menggunakan eskalator (gambar 2.67 no.4) dan lift yang juga terletak di sebelah pojok timur area galeri. Untuk lift (gambar 2.67 no.3) dikhususkan untuk pengunjung yang sudah tua atau difabel.

C. Lantai 2

Gambar 2.68 menunjukkan area hall di lantai 2, area hall ini difungsikan sebagai area tunggu sebelum pengunjung memasuki area auditorium. Seperti halnya dengan lantai 1 area galeri, disini tidak

dijumpai banyak furnitur sehingga hanya terdapat area yang sangat luas. Pada beberapa acara, area ini juga dapat difungsikan sebagai area khusus untuk tamu vip selama pertunjukan sehingga perabot yang sifatnya tidak tetap seperti kursi lipat dan meja dapat diletakkan disekitar area hall (gambar no.1, no.2, dan no.4).



Gambar 2.81. Foto area *hall* di lantai 2
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Selain area hall di lantai 2 terdapat ruang cctv dimana ruang ini terdiri dari layar yang lebar guna mengawasi aktivitas pengunjung selama berada di kompleks Balai Pemuda. Untuk memasuki area auditorium pengunjung dapat melalui pintu masuk yang terdapat di sebelah kiri dan kanan area hall (gambar no.3).

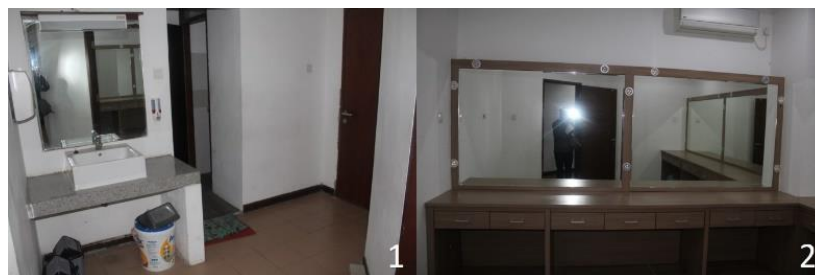
Gambar 2.69 menunjukkan kondisi area auditorium, gambar nomor 1 dan nomor 2 menunjukkan warna yang dominan pada kursi penonton yaitu warna merah sedangkan untuk kursi penonton yang digunakan disini menggunakan tipe kursi yang dapat terlipat otomatis ketika tidak diduduki (*tipped up*), kursi penonton pada area auditorium eksisting ini disediakan sebanyak 754 kursi. Gambar nomor 4 memperlihatkan susunan kursi penonton yang berundak, susunan kursi paling belakang terkesan sangat jauh namun hal ini terantisipasi oleh disediakannya beberapa titik speaker pada area auditorium. Area panggung



ditunjukkan oleh gambar nomor 5, format panggung menggunakan format *proscenium* namun sangat lebar dengan area *backstage* yang disediakan di sebelah kiri dan kanan belakang panggung (gambar 2.70).



Gambar 2.82. Foto area auditorium di lantai 2
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)



Gambar 2.83. Foto area *backstage*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

D. Lantai 3



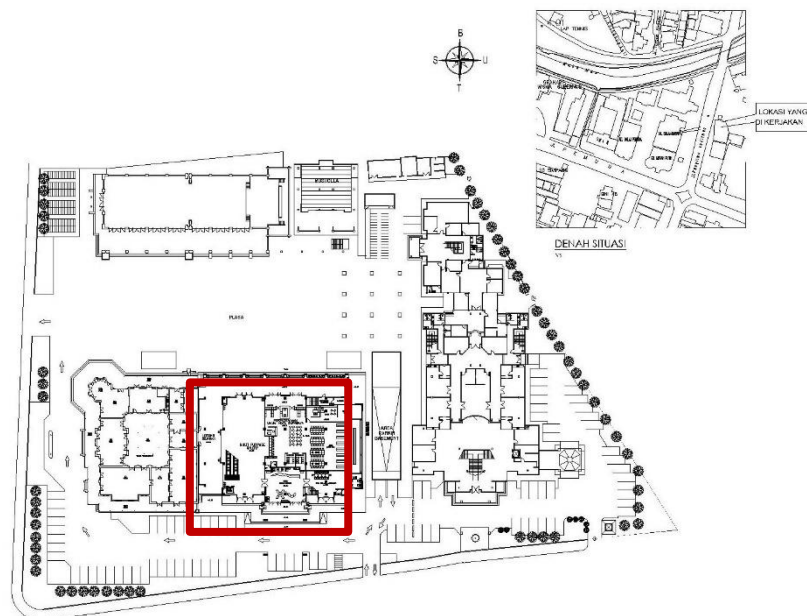
Gambar 2.84. Foto ruang operator
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Di lantai 3 hanya terdapat tiga ruang yaitu satu ruang operator untuk *lighting* dan *sound system* (gambar no.1) dan dua ruang lampu sorot (gambar no.2) yang berada di sebelah kiri dan kanan ruang operator. Dari gambar diatas dapat dilihat kedua ruangan memiliki kemiripan yang sama yaitu sama-sama menggunakan finishing karpet berwarna merah pada lantai.

2.8.5. Gambar Kerja Eksisting

A. Denah Siteplan Balai Budaya Kota Surabaya

Gambar 2.72 menunjukkan letak gedung-gedung di kompleks Balai Pemuda, sebelah barat terdiri dari masjid dan gedung Balai Pemuda, sebelah timur terdiri dari Gedung Merah Putih dan gedung Balai Budaya yang ditandai dengan kotak merah, sedangkan sebelah utara hanya ada Gedung DPRD Kota Surabaya.



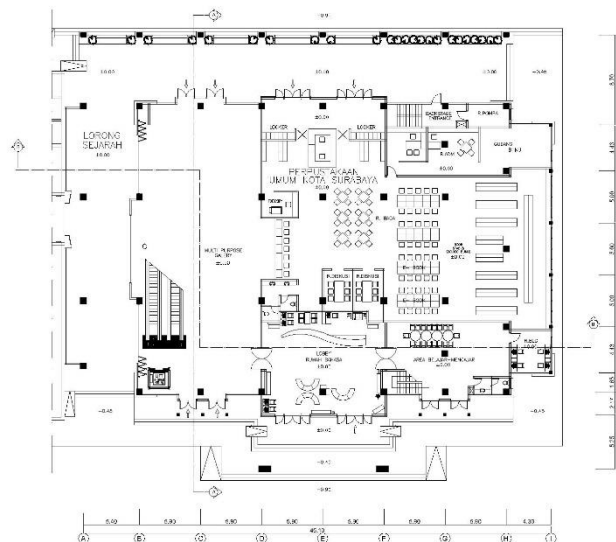
Gambar 2.85. Gambar kerja denah Balai Budaya Kota Surabaya
Sumber: Dinas PU Cipta Karya Kota Surabaya

B. Denah Lantai 1

Pada gambar 2.73 terlihat bahwa pada lantai 1 Balai Budaya terdiri dari beberapa area dan ruang yaitu ruang Perpustakaan Umum Kota

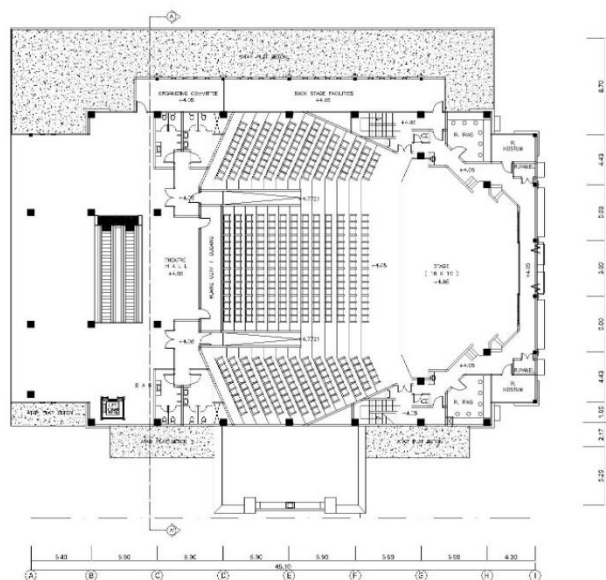


Surabaya, ruang Rumah Bahasa beserta area lobby dan area belajar mengajar, toilet, dan area galeri serbaguna. Keseluruhan luas area pada lantai 1 adalah **1365.68 m²**.



Gambar 2.86. Gambar kerja denah lantai 1
Sumber: Dinas PU Cipta Karya Kota Surabaya

C. Denah Lantai 2



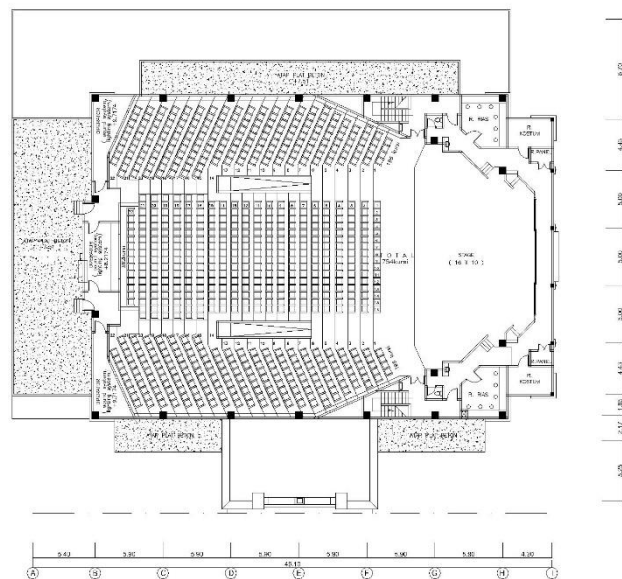
Gambar 2.87. Gambar kerja denah lantai 2
Sumber: Dinas PU Cipta Karya Kota Surabaya



Gambar 2.74 menunjukkan beberapa area yang terdapat di lantai 2 diantaranya area hall, ruang pertunjukan (area panggung dan area auditorium), area *backstage*, toilet, dan ruang *crew*. Keseluruhan luas area pada lantai 2 adalah **1551.44 m²**

D. Denah Lantai 3

Pada area lantai 3 hanya terdiri dari ruang operator *lighting* dan *sound system* serta ruang lampu sorot di sisi kiri dan kanan. Namun gambar 2.75 juga memperlihatkan lanjutan dari susunan kursi penonton yang berundak pada area auditorium di lantai 2 serta area panggung beserta *backstage*.



Gambar 2.88. Gambar kerja denah lantai 3
Sumber: Dinas PU Cipta Karya Kota Surabaya

2.9. Studi Pembandingan

Agar diperoleh perbandingan yang lebih baik dan untuk memunculkan ide-ide terhadap objek yang akan di desain maka perlu dilakukan kajian terhadap objek pembandingan. Objek pembandingan yang akan dikaji adalah objek yang memiliki kesamaan fungsi dengan objek eksisting yaitu gedung pertunjukan seni (*performing arts center*).



2.9.1. *Dubai Community Theatre and Arts Centre*

Dubai Community Theatre and Arts Centre (DUCTAC) adalah pusat kreatif lintas komunitas pertama di negara-negara teluk. Bangunan ini merupakan gagasan para pecinta teater lokal, peminat seni, seniman dan pelaku bisnis yang menyadari perlunya pusat hiburan dan pendidikan bagi masyarakat dan generasi masa depan Dubai.

DUCTAC ini berlokasi di lantai dua *Mall of the Emirates*, memiliki luas 7424 m² yang terdiri dari :

- Sebuah teater/auditorium dengan kapasitas 543 kursi.
- Sebuah teater studio dengan kapasitas 151 orang.
- Sebuah galeri seni visual dengan spesifikasi tinggi.
- Studio tari.
- Studio seni beserta *workshop* dan ruangan kelas termasuk *workshop* barang pecah belah (*pottery*), patung, dan mosaik
- Fasilitas makanan dan minuman



Gambar 2.89. Auditorium utama *DUCTAC*
Sumber: artsnetuae.com dan theatreprojects.com

Pada area auditorium utama format panggung dan auditorium menggunakan format *proscenium*, hal ini terlihat dari desain panggung yang berbentuk seperti bingkai dengan tirai yang dipasang diatas bingkai panggung. Susunan kursi pada area auditorium ini menggunakan susunan kursi yang berundak dan terdapat area balkon. Desain kursi penonton menggunakan sistem *tipped up* dimana kursi akan terlipat apabila tidak

diduduki oleh penonton. Hampir seluruh area didominasi oleh warna merah. Kemudian dari segi akustik, area auditorium menggunakan sistem penguat suara yaitu menggunakan *sound system*.



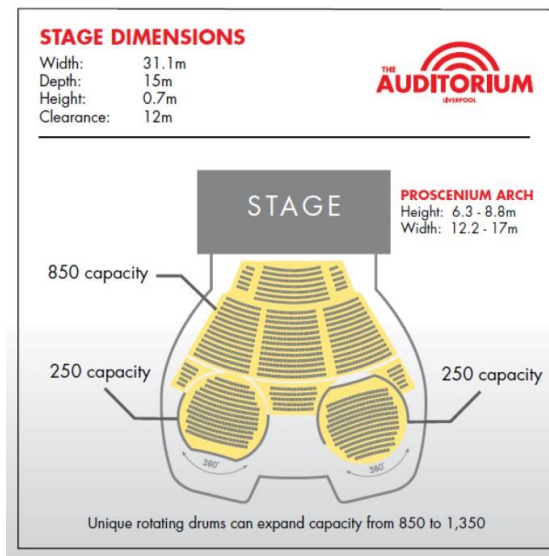
Gambar 2.90. Ruang studio tari DUCTAC
Sumber: ductac.org

Selain area auditorium, DUCTAC juga menyediakan ruangan khusus untuk tempat latihan menari, audisi, kelas privat dan *workshop* yaitu ruang studio tari yang berkapasitas 12-40 orang. Fasilitas yang terdapat di ruangan ini antara lain dinding bercermin, *sound system*, dengan lantai finishing kayu.

2.9.2. The Auditorium Liverpool – Echo Arena

Echo Arena adalah sebuah salah satu gedung pertunjukan paling fleksibel di Inggris dan telah menjadi tuan rumah beberapa nama musik dan hiburan terbesar sejak dibuka tahun 2008. Salah satu ruang pertunjukan pada *Echo Arena* adalah *The Auditorium Liverpool*.

The Auditorium Liverpool difungsikan untuk berbagai jenis pertunjukan seperti musik band, artis solo, komedian, pertunjukan keluarga, teater, TV, pemutaran film dan pertunjukan lisan. Dengan kapasitas 1350 kursi, *The Auditorium Liverpool* menawarkan sebuah ruang pertunjukan yang unik dengan tata akustik yang terdesain dengan baik, meskipun memiliki kapasitas yang lebih sedikit namun ruang pertunjukan ini sudah memiliki fasilitas setingkat kelas dunia.



Gambar 2.91. Layout ruang pertunjukan *The Auditorium Liverpool*
Sumber: *The Auditorium Liverpool Booklet*

Format ruang pertunjukan pada *The Auditorium Liverpool* adalah format *proscenium* tanpa *orchestra pit* (tempat pemain musik) dengan bingkai panggung yang membatasi antara penonton dengan pementas. Susunan tempat duduk berundak dengan kursi penonton *tipped up*. Sedangkan barisan tempat duduk membentuk barisan yang sedikit melengkung dan menghadap ke arah panggung. Pada gambar 2.91 ditunjukkan beberapa *aisle* (area sirkulasi pada area auditorium), uniknya di area auditorium tersebut terdapat dua area tempat duduk yang unik dan fleksibel yang disebut dengan *rotating drums* dimana area ini mampu memutar hingga 360° sehingga kapasitas tempat duduk mampu dikurangi atau ditambah tergantung kebutuhan pertunjukan yang diinginkan.

Desain dari ruang pertunjukan didominasi dengan monokrom di area lantai, dinding, dan plafon serta warna *orange* pada keseluruhan kursi penonton. Desain plafon di area auditorium memiliki bentuk yang serupa dengan bentuk barisan penonton yaitu pengaplikasian garis lengkung.

Gambar 2.92 menunjukkan perbedaan situasi, gambar sebelah kiri adalah keadaan dimana pertunjukan belum dimulai sehingga pencahayaan ruang pertunjukan lebih terang sedangkan gambar sebelah kanan adalah



keadaan dimana sedang berlangsungnya sebuah pertunjukan dan pencahayaan di ruang pertunjukan sedikit lebih redup sehingga perhatian penonton akan terfokus ke area panggung.



Gambar 2.92. Suasana ruang pertunjukan *The Auditorium Liverpool*
Sumber: echoarena.com

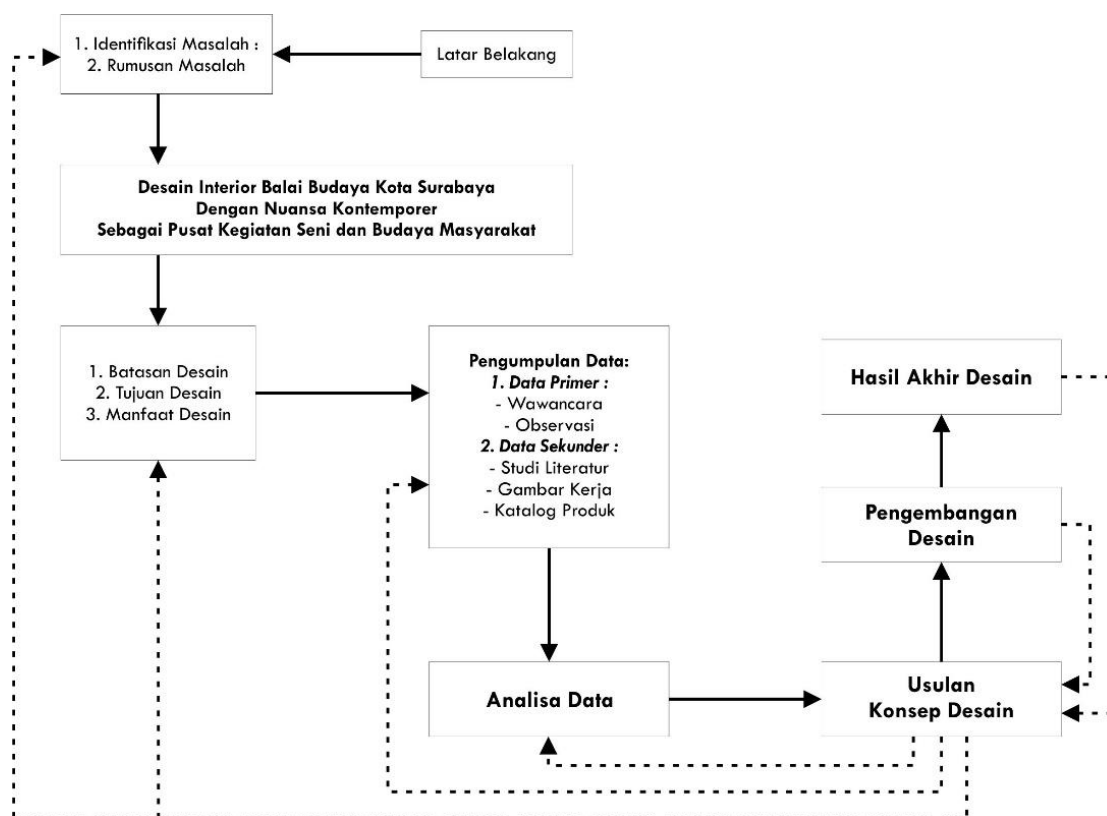


(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB III

METODOLOGI DESAIN

3.1. Alur Metodologi Desain



Bagan 3.1. Bagan Alur Metodologi Desain

Sumber: Dokumentasi Pribadi 2017

Bagan di atas menunjukkan alur metodologi desain yang dimulai dari sebuah pemaparan latar belakang yang menjadi landasan pemikiran tentang topik yang ingin diangkat/dikaji, selanjutnya dari latar belakang dapat diperoleh identifikasi permasalahan secara umum pada bangunan eksisting dan diperoleh beberapa rumusan masalah yang menjadi garis besar atas tujuan desain yang ingin dicapai. Dari gagasan rumusan permasalahan inilah dihasilkan sebuah judul yang sekaligus menjadi garis besar tujuan desain terhadap topik yang ingin dikaji. Selama mendesain tentu membutuhkan sebuah arahan agar hasil desain yang diinginkan tepat



sasaran sehingga perlu dirumuskan beberapa poin penting seperti batasan desain, tujuan desain, dan manfaat desain.

Setelah diperoleh sebuah gagasan awal terhadap topik yang dikaji pada objek desain, maka langkah selanjutnya adalah mengumpulkan data-data yang berkaitan tentang objek desain tersebut. Data-data yang dikumpulkan setidaknya dapat dikategorikan ke dalam dua kategori yaitu data primer dan data sekunder (yang akan dibahas lebih lanjut pada pembahasan 3.2.).

Data-data yang sudah dikumpulkan kemudian dianalisa lebih lanjut dimana hasil analisa tersebut nantinya akan menjadi bahan pertimbangan selama proses mendesain. Dari hasil analisa data inilah usulan-usulan awal konsep desain dapat dirancang. Usulan konsep desain tadi harus dievaluasi kembali apakah sudah sesuai dengan identifikasi permasalahan, rumusan masalah, batasan dan tujuan desain, data-data yang sudah terkumpul, hingga kembali ke hasil analisa data lagi.

Usulan konsep desain yang sudah dievaluasi selanjutnya dapat dikembangkan menjadi beberapa alternatif desain yang nanti juga akan dipilih mana yang lebih sesuai dengan konsep awal desain dan tepat sasaran, barulah nantinya hasil akhir desain terhadap objek yang dipilih dan topik yang dikaji yang sesuai dengan judul dapat dicapai dimana hasil akhir desain ini juga tidak boleh terlepas dari pedoman konsep desain yang sudah dibuat di awal-awal tadi.

3.2. Tahap Pengumpulan Data

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya bahwa setidaknya data-data yang dikumpulkan dapat dikategorikan ke dalam dua kategori yaitu data primer dan data sekunder, data-data ini harus sesuai dengan objek yang didesain dan topik yang dikaji agar diperoleh data-data yang tepat sasaran. berikut adalah data-data yang akan dikumpulkan :

3.2.1. Data Primer

Data primer merupakan data yang diperoleh langsung dari sumber data. Data primer dapat berupa opini, hasil observasi, kejadian, dan hasil



pengujian. Setidaknya ada tiga cara untuk memperoleh data-data tersebut yaitu bisa dengan observasi, wawancara, dan survei. Namun untuk topik yang dikaji saat ini penulis hanya menggunakan dua cara saja yaitu observasi dan wawancara. Adapun rincian data primer yang akan diperoleh adalah sebagai berikut :

A. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang berupa pengamatan dan pencatatan dengan sistematis berbagai fenomena yang diamati. Pengamatan yang sesuai tujuan, sistematis, dapat dicek dan dikontrol validitas, reliabilitas, dan ketelitiannya (Jehoda dkk.). Setidaknya ada dua macam observasi yaitu :

- g) Observasi partisipan : Peneliti terlibat dalam kegiatan sehari-hari orang-orang yang sedang diamati. Sambil melakukan pengamatan, peneliti juga melakukan apa yang dikerjakan sumber data.
- h) Observasi non-partisipan : Peneliti tidak terlibat dan hanya sebagai pengamat.

Data-data yang diharapkan dapat terkumpul melalui teknik pengumpulan data observasi adalah sebagai berikut:

- Kondisi terkini bangunan eksisting.
- Dokumentasi berupa foto.
- Penyesuaian *layout* pada kondisi lapangan dengan gambar kerja.
- Pengalaman ketika berada di dalam bangunan eksisting.
- Kelebihan dan kekurangan bangunan eksisting.
- Kebutuhan fasilitas.
- Studi pembandingan gedung pertunjukan seni

B. Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data melalui tanya jawab sepihak antara peneliti (interviewer) dan responden (interviewee)



secara sistematis sesuai tujuan penelitian. Teknik wawancara dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu :

- *Wawancara terstruktur*, dimana pertanyaan telah disusun secara sistematis disertai alternatif pilihan jawaban, setiap responden diberi pertanyaan yang sama, dapat menggunakan beberapa pewawancara sehingga perlu training, pewawancara harus membaca pertanyaan sesuai urutan dan tidak boleh berimprovisasi.
- *Wawancara tidak terstruktur*, yaitu wawancara bersifat bebas dimana peneliti tidak menggunakan daftar pertanyaan yang telah disusun secara sistematis, pedoman wawancara yang digunakan biasanya hanya memuat garis besar pertanyaan. Kadang wawancara tidak terstruktur ini disebut sebagai wawancara mendalam (indepth interview).

Pada penelitian ini penulis menggunakan teknik wawancara tidak terstruktur dengan harapan penulis dapat memperoleh informasi sebanyak-banyaknya dari responden. Responden yang dituju adalah responden yang diyakini penulis mampu untuk memberikan data-data mengenai objek desain ataupun topik yang dikaji. Adapun daftar responden yang dituju untuk diwawancara adalah seorang staf Balai Pemuda, seorang mahasiswa jurusan desain interior, dan seorang dosen jurusan desain interior. Data-data yang diharapkan dapat terkumpul melalui teknik wawancara ini adalah sebagai berikut:

- Riwayat bangunan eksisting
- Fasilitas yang disediakan
- Aktivitas-aktivitas yang dapat dilakukan
- Pengalaman pementas seni selama tampil di sebuah ruang pertunjukan
- Kriteria ruang pertunjukan yang ideal
- Perlakuan akustik yang cocok dengan kriteria yang dimiliki oleh bangunan eksisting khususnya pada ruang pertunjukan.



3.2.2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh secara tidak langsung / melalui media perantara seperti laporan, buku, bukti, jurnal, dan lain-lain. Data sekunder dapat diperoleh melalui studi literatur dari berbagai sumber rujukan. Adapun beberapa sumber data sekunder yang digunakan oleh penulis adalah sebagai berikut :

A. Studi Literatur

Pada penelitian ini penulis menggunakan beberapa studi literatur untuk diperoleh informasi mengenai objek desain dan topik yang dikaji yang selanjutnya dianalisa untuk diperoleh kriteria desain yang diinginkan, berikut adalah garis besar data-data yang ingin diperoleh dari studi literatur :

- Studi tentang cabang-cabang seni
- Studi tentang gedung pertunjukan seni
- Studi tentang ruang pertunjukan (auditorium dan panggung)
- Studi tentang langgam desain kontemporer
- Studi tentang Kota Surabaya
- Studi tentang akustik
- Studi tentang pencahayaan
- Studi tentang warna
- Studi antropometri

B. Gambar Kerja

Sumber data sekunder selanjutnya adalah beberapa gambar kerja yang penulis dapatkan dari Dinas Pekerjaan Umum Cipta Karya dan Tata Ruang Kota Surabaya. Adapun gambar-gambar kerja tersebut terdiri dari :

- Siteplan kompleks Balai Pemuda.
- Denah eksisting Balai Budaya Kota Surabaya.



C. Katalog Produk

Untuk menunjang proses mendesain, penulis membutuhkan beberapa katalog produk yang digunakan sebagai referensi saat mendesain. Informasi yang terdapat pada katalog produk seperti spesifikasi dan cara pemasangan sangat membantu penulis dalam mendesain interior Balai Budaya Kota Surabaya. Sehingga data-data yang diperoleh dari katalog produk tersebut dapat dikategorikan sebagai sumber data sekunder.

3.3. Tahap Analisa Data

Data-data yang sudah diperoleh baik berupa data primer maupun data sekunder selanjutnya akan dianalisa dan diolah untuk diperoleh sebuah kesimpulan baik untuk pemecahan permasalahan yang ada maupun sebagai bahan pertimbangan selama melakukan proses desain. Adapun tahapan-tahapan analisa data yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

3.3.1. Analisa Hasil Wawancara

Analisa ini dilakukan terhadap hasil data yang diperoleh dari wawancara yang selanjutnya diperoleh beberapa poin penting yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan selama proses mendesain.

3.3.2. Analisa Hasil Observasi

Analisa ini dilakukan terhadap data-data yang diperoleh dari hasil observasi pada objek desain. Data-data yang dianalisa adalah beberapa foto yang menunjukkan kondisi terkini dari setiap area pada Balai Budaya yang selanjutnya akan dievaluasi dan diperoleh sebuah kesimpulan.

3.3.3. Studi Pengguna

Studi pengguna dilakukan untuk mengetahui siapa saja yang terlibat atau melakukan aktivitas di dalam ruangan. Pada topik yang diambil oleh penulis analisa ini dilakukan untuk mengetahui kategori pengguna saat melakukan aktivitas di dalam Balai Budaya Kota Surabaya.



3.3.4. Studi Aktivitas dan Kebutuhan Ruang

Studi ini dilakukan untuk mengetahui segala macam aktivitas yang mungkin terjadi dan dilakukan oleh beberapa kategori pengguna yang sudah dianalisa pada objek desain sehingga dari aktivitas-aktivitas yang sudah dianalisa tersebut selanjutnya dapat diketahui kebutuhan ruang yang mampu memfasilitasi aktivitas-aktivitas yang sudah dianalisa tadi.

3.3.5. Analisa Sirkulasi dan Hubungan Ruang

Setelah diketahui dan ditetapkan kebutuhan ruang apa saja yang diperlukan maka yang harus dilakukan selanjutnya adalah menganalisa sirkulasi dan hubungan ruang. Analisa ini dilakukan untuk mengetahui alur sirkulasi dan hubungan ruang yang tepat sehingga diperoleh beberapa alternatif *layout* yang baru. Setidaknya ada tahapan yang harus dilakukan untuk memperoleh kesimpulan dari analisa ini yaitu :

- Menyusun matriks hubungan ruang
- Membuat diagram sirkulasi (*bubble diagram*)
- Rencana layout ruang (*Zoning*)

3.3.6. Konsep Desain Makro

Sesuai dengan judul topik yang dibahas oleh penulis maka dapat diketahui sebuah uraian mengenai konsep desain secara umum yang sesuai dengan hasil analisa data dan sesuai dengan harapan penulis, konsep desain ini kemudian dikenal sebagai konsep desain makro.

3.3.7. Konsep Desain Mikro

Setelah garis besar konsep dijelaskan melauli konsep desain makro maka untuk uraian seccara rinci mengenai konsep desain dapat dilihat pada konsep desain mikro pada setiap ruangan terpilih.



(Halaman ini sengaja dikosongkan)



BAB IV

ANALISA DATA DAN KONSEP DESAIN

4.1. Analisa Hasil Wawancara

Pada pembahasan sebelumnya sudah dijelaskan mengenai teknik wawancara yang digunakan oleh penulis yaitu teknik wawancara tidak terstruktur (*indepth interview*). Berikut adalah hasil wawancara dari beberapa sumber :

4.1.1. Wawancara Tidak Terstruktur (*Indepth Interview*)

A. Responden I (Staf UPT. Balai Pemuda)

- Garis besar pertanyaan :
 - Apa saja riwayat penggunaan gedung eksisting sebelum Balai Budaya Kota Surabaya ?
 - Aktivitas apa saja yang terdapat di Balai Budaya Kota Surabaya?
- Data yang diperoleh :
 - Responden menjelaskan mengenai riwayat penggunaan di dalam gedung sebelumnya responden menuturkan bahwa sebelum gedung eksisting digunakan sebagai Balai Budaya, gedung ini sudah dipakai sebagai gedung bioskop di Surabaya.
 - Adapun penggunaan fungsi di Balai Budaya Kota Surabaya sangat bermacam-macam biasanya digunakan sebagai tempat wisuda dan acara malam perpisahan bahkan digunakan juga sebagai pementasan pagelaran seni seperti ludruk, ketoprak humor, pertunjukan tari. Kemudian responden menambahkan bahwa di UPT. Balai Pemuda disediakan sebuah fasilitas yang mampu mewadahi bakat dan talenta masyarakat dalam bidang seni yaitu program Kelas Seni, kelas ini bertujuan untuk menarik minat bakat masyarakat dibidang kesenian seperti seni lukis, seni musik tradisional, seni tari, dan lain-lain.



B. Responden II (Mahasiswa Desain Interior ITS)

- Garis besar pertanyaan :
 - Apakah anda pernah tampil di gedung pertunjukan seni? Lalu bagaimana kesan anda?
 - Menurut anda bagaimanakah ruang pertunjukan yang ideal itu?
- Data yang diperoleh :
 - Responden pernah tampil pada sebuah acara kontes paduan suara di luar negeri tepatnya di Italy. Bersama rekan-rekannya, responden tampil di Theatro Verdie, Gorizia, Italy. Kemudian responden menjelaskan keadaan fisik pada ruangan auditorium di Gorizia tersebut, responden menjelaskan bahwa :
 - Pada area stage, lantai yang digunakan adalah material kayu dengan konsep rustic sehingga menimbulkan bunyi berdecit.
 - Lantai pada sebagian besar area auditorium menggunakan material Vynil, Parquet, Karpet dan Kayu.
 - Kapasitas penonton sekitar 500-700 orang.
 - Backstage berada diluar gedung sehingga pada saat pra-pementasan para pementas/pemain juga bersiap-siap disana.
 - Konsep desain yang diaplikasikan pada ruangan : 1) Lobi menggunakan langgam skandinavian sedangkan 2) ruang-ruang yang lain menggunakan langgam desain kontemporer.
 - Responden memberikan saran-saran terkait perencanaan auditorium yang baik diantaranya :
 - Sebaiknya auditorium memiliki akustik ruang yang sesuai dengan fungsinya.
 - Jarak antar penonton luas.
 - Stage harus padat.
 - Suara bisa terdengar jelas tanpa menggunakan penguat suara.
 - Suara jangan sampai terabsorpsi sempurna.



- Perhatikan tingkat reverbrasi → waktu dengung / RT (*reverbration time*).
- Sebaiknya pementas juga disediakan ruangan tersendiri untuk bersiap-siap atau untuk latihan.
- Disediakan *Storage Room* untuk menaruh barang-barang pementas dan crew.
- Coba pelajari tentang material akustik : a) Spon b) Perforated Metal

C. Responden III (Dosen Jurusan Desain Interior)

- Garis besar pertanyaan :
 - Menurut anda bagaimana kondisi akustik yang baik yang bisa diaplikasikan pada ruang pertunjukan Balai Budaya Kota Surabaya?
- Data yang diperoleh :
 - Ruang pertunjukan Balai Budaya Kota Surabaya khususnya pada area auditorium termasuk auditorium yang bersifat aktif sehingga membutuhkan beberapa pengeras suara agar tercipta *loudness* yang cukup. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yang dijumpai pada kondisi eksisting diantaranya karena jumlah *row*/baris pada kursi penonton terlalu banyak apalagi jarak antara panggung dengan barisan kursi penonton yang paling belakang sangat jauh.
 - Sebaiknya jangan mengurangi fungsi yang sudah dimiliki oleh eksisting Balai Budaya Kota Surabaya.

4.2. Analisa Hasil Observasi

Berikut adalah hasil analisa dari beberapa foto yang menunjukkan kondisi terkini dari setiap area pada Balai Budaya :

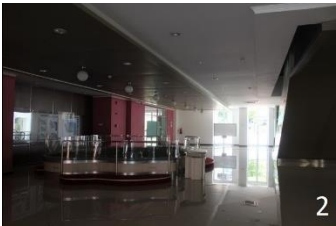
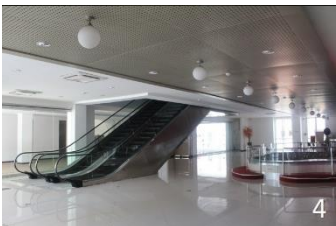


4.2.1. Analisa Hasil Dokumentasi Area Lantai 1

Tabel 4.1. Hasil analisa area lantai 1

 <p>Area Lobby Rumah Bahasa</p>	<p>Foto disamping menunjukkan area lobi pada fasilitas Rumah Bahasa. Jika diperhatikan area ini akan pengunjung jumpai setelah memasuki pintu masuk dari area <i>drop off</i> / kanopi. Posisi lobi Rumah Bahasa yang demikian justru membuat pengunjung harus memasuki pintu masuk yang lain apabila ingin menuju ke area utama Balai Budaya. Alangkah baiknya area ini digunakan sebagai lobi utama Balai Budaya karena posisi ruang yang menguntungkan apabila dihubungkan dengan area <i>outdoor</i>. Jika ditinjau dari segi desain, palet warna yang diaplikasikan cenderung menggunakan penggunaan monokrom.</p>
 <p>Area Lobby Rumah Bahasa</p>	<p>Masih di area lobi Rumah Bahasa, foto disamping menunjukkan meja resepsionis yang memiliki ukuran sangat besar. Keberadaan meja resepsionis yang demikian tentu akan menghabiskan area yang sangat banyak. Oleh karena itu sebaiknya ukuran meja resepsionis dapat dioptimalkan sehingga akan ada area-area yang juga dapat dioptimalkan.</p>
 <p>Ruang Belajar-Mengajar Rumah Bahasa</p>	<p>Foto disamping menunjukkan ruang belajar mengajar pada fasilitas Rumah Bahasa. Ukuran yang sangat luas pada ruangan ini justru menimbulkan beberapa area yang kosong. Lebih baik area disekitar ruangan ini dimanfaatkan sebagai kantor pengelola mengingat kantor pengelola pada Balai Budaya belum dijumpai dan untuk ukuran ruang belajar mengajar juga dapat dioptimalkan sesuai kebutuhan aktivitas. Sama halnya dengan area lobby rumah bahasa, palet warna yang diaplikasikan cenderung menggunakan monokrom.</p>



 <p>Area Galeri Serbaguna</p>	<p>Foto disamping menunjukkan area galeri serbaguna. Kesan pertama ketika berada di area ini adalah banyak sekali area-area yang masih dapat dioptimalkan. Pada area ini juga dijumpai beberapa furnitur dan konten-konten yang bersifat edukasi, konten-konten yang demikian perlu diperbanyak lagi agar selain mampu meramaikan suasana di dalam ruangan juga dapat mengedukasi pengunjung yang melintasi area ini.</p>
 <p>Area Galeri Serbaguna</p>	<p>Masih di area galeri serbaguna, kekurangan pada area ini adalah minimnya tempat duduk yang ditujukan untuk pengunjung. Adapun fungsi dari tempat duduk tersebut adalah sebagai fasilitas untuk pengunjung ketika ingin bersantai di dalam ruangan atau ketika merasa kelelahan setelah beraktivitas di dalam Balai Budaya. Oleh karena itu keberadaan dari tempat duduk tersebut sangatlah penting.</p>

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2017)

Berdasarkan hasil analisa diatas maka dapat disimpulkan beberapa hal yang dapat menjadi bahan pertimbangan selama proses mendesain yaitu :

- Perlu pengoptimalan pada area Rumah Bahasa seperti fungsi lobi Rumah Bahasa yang semestinya digunakan untuk lobi utama Balai Budaya dan pengoptimalan ukuran ruang belajar mengajar.
- Perlu diadakan sebuah ruangan yang difungsikan sebagai kantor pengelola Balai Budaya khususnya di area lantai 1.
- Perlu dilakukan kajian kembali terhadap palet warna yang akan digunakan pada alternatif desain pada area lantai 1 agar tidak menimbulkan nuansa yang datar dan membosankan.
- Perlu ditambahkan beberapa area khusus di area galeri serbaguna agar luas area yang dimiliki oleh eksisting dapat dioptimalkan.
- Perlu ditempatkan beberapa tempat duduk di sekitar area galeri serbaguna (eksisting) agar pengunjung dapat ‘tertahan’ sejenak di dalam Balai Budaya.



4.2.2. Analisa Hasil Dokumentasi Area Lantai 2

Tabel 4.2. Hasil analisa area lantai 2

 <p style="text-align: center;">Area Hall</p>	<p>Foto disamping menunjukkan area <i>hall</i> pada lantai 2. Sebaiknya pada area hall disediakan tempat duduk yang cukup agar selama menunggu pertunjukan dimulai pengunjung dapat menunggu dengan duduk santai.</p>
 <p style="text-align: center;">Area Hall</p>	<p>Masih di area <i>hall</i>, Pada area plafon dijumpai beberapa instalasi <i>perforated metal</i> dengan beberapa lampu <i>downlight</i>. Sama halnya dengan ruangan di lantai 1, area <i>hall</i> pada lantai 2 ini juga menggunakan cat putih yang sangat dominan baik pada area dinding dan plafon.</p>
 <p style="text-align: center;">Ruang Pertunjukan (Area Panggung)</p>	<p>Seperti yang ditunjukkan oleh foto disamping, ukuran area panggung sangatlah luas, hal ini memungkinkan beberapa pementas dapat tampil diatas panggung dengan jumlah yang sangat banyak.</p> <p>Luas area yang dimiliki baik oleh area panggung maupun area auditorium pada ruang pertunjukan perlu dikaji kembali apakah sudah memenuhi kebutuhan pengguna yaitu pementas dan penonton agar tercipta hubungan pementas dengan penonton yang nyaman selama pertunjukan digelar.</p> <p>Penulis berpendapat bahwa format ruang pertunjukan pada bangunan eksisting adalah format <i>proscenium</i>, hal tersebut dapat dilihat dengan jelas adanya bingkai panggung dan tirai yang memisahkan area panggung dengan area auditorium.</p>



 <p>Ruang Pertunjukan (Area Auditorium)</p>	<p>Masih di ruang pertunjukan khususnya pada area auditorium seperti yang ditunjukkan pada foto disamping. Tampak bahwa palet warna yang digunakan pada area auditorium adalah merah, kuning, coklat, dan hitam.</p> <p>Beberapa hal yang menjadi sorotan diantaranya adalah finishing lantai pada area auditorium.</p> <p>Dari keseluruhan desain pada ruang pertunjukan tidak ditemukan adanya elemen pembentuk interior yang khas dengan kesenian dan kebudayaan Kota Surabaya, hal ini mungkin dikarenakan konsep dari eksisting menggunakan langgam modern.</p>
---	--

Sumber: Dokumentasi Penulis (2017)

Berdasarkan hasil analisa diatas maka dapat disimpulkan beberapa hal yang dapat menjadi bahan pertimbangan selama proses mendesain yaitu :

- Perlu ditempatkan beberapa tempat duduk di sekitar area hall agar pengunjung dapat ‘tertahan’ sejenak di dalam Balai Budaya.
- Perlu dioptimalkan kembali beberapa area yang terdapat di area hall eksisting agar area hall tidak terkesan kosong.
- Perlu dilakukan kajian kembali terhadap palet warna yang akan digunakan pada alternatif desain pada area lantai 1 agar tidak menimbulkan nuansa yang datar dan membosankan.
- Perlu dilakukan kajian kembali terhadap ukuran ruang pertunjukan baik ukuran area panggung maupun area auditorium apakah sudah memenuhi kebutuhan pengguna baik pementas maupun penonton.
- Perlu dilakukan kajian kembali terhadap material yang akan digunakan pada alternatif desain agar memenuhi kebutuhan dari fungsi ruang pertunjukan dan menciptakan kenyamanan bagi pengguna.
- Sesuai dengan konsep yang dibawa oleh penulis, maka perlu dilakukan kajian terhadap langgam desain kontemporer yang akan diterapkan pada elemen interior baik di lantai 1 maupun lantai 2 termasuk pada ruang pertunjukan.



4.3. Studi Pengguna

4.3.1. Karakteristik Pengguna

Berdasarkan buku yang ditulis oleh Ian Appleton (2008) yang berjudul *Buildings For The Performing Arts* dapat disimpulkan beberapa karakteristik pengguna pada gedung pertunjukan seni, dalam hal ini adalah pengguna Balai Budaya, diantaranya sebagai berikut:

1. Pengunjung / Penonton

Secara umum pengunjung dapat diartikan sebagai sekelompok orang dengan kategori anak-anak hingga dewasa yang datang ke Balai Budaya untuk memanfaatkan fasilitas publik yang disediakan oleh pengelola Balai Budaya atau hanya untuk menonton sebuah pertunjukan yang diadakan di Balai Budaya.

2. Pementas/Artis & Crew

Karena fungsi utama dari Balai Budaya adalah sebagai gedung pertunjukan seni maka selain adanya penonton tentu juga ada sekelompok orang yang sudah mempersiapkan diri untuk menampilkan sebuah pertunjukan. Sekelompok orang ini juga masih dibagi menjadi dua kelompok yaitu beberapa orang atau individu yang tampil di atas panggung dan beberapa orang yang bekerja di belakang panggung.

3. Pengelola

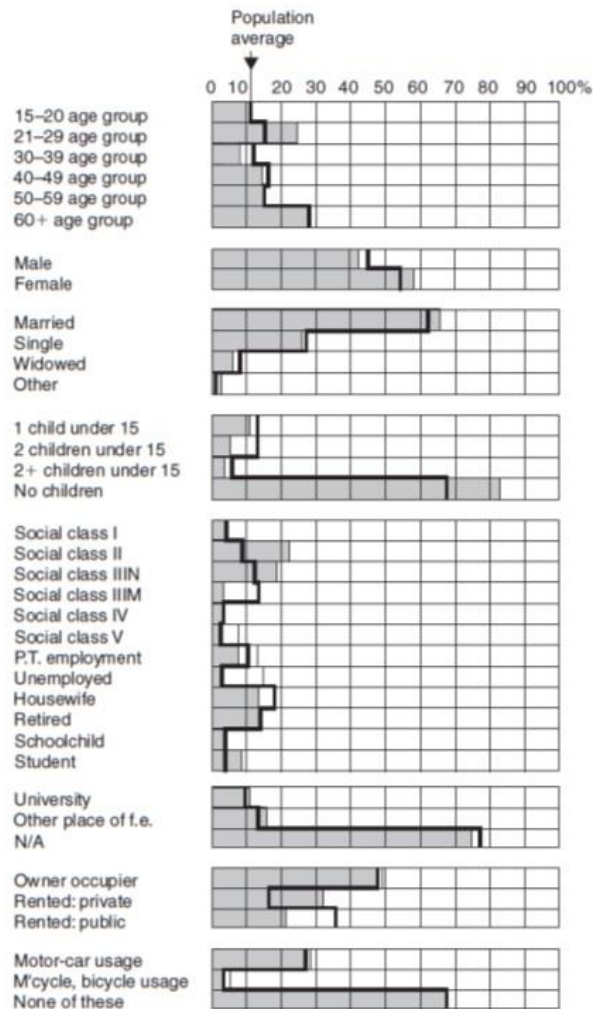
Sekelompok orang yang bertugas untuk mengelola segala fasilitas yang ada pada gedung dan berada dibawah kepengurusan instansi, dalam hal ini mereka berada di bawah kepengurusan Unit Pengelola Teknis Dinas (UPTD) Balai Pemuda dan bekerja untuk mengurus segala macam fasilitas pada Balai Budaya seperti kebersihan, keamanan, dan pelayanan.

4.3.2. Segmentasi Pengunjung

Bagan 2.1. menunjukkan hasil survey tentang segmentasi pengunjung/penonton yang mengunjungi gedung pertunjukan seni secara umum.



Bagan 4.1. Segmentasi pengunjung gedung pertunjukan seni secara umum



Sumber: Appleton (2008)

Dari bagan diatas dapat diketahui bahwa segala kategori umur dapat mengunjungi gedung pertunjukan seni dengan segmentasi yang dibedakan berdasarkan jenis kelamin, status sosial, domestik maupun mancanegara, dan lain-lain. Segmentasi ini tentu juga akan dipengaruhi faktor-faktor lain yang membuat orang cenderung ingin mengunjungi salah satu gedung pertunjukan seni seperti fasilitas yang disediakan, pelayanan yang baik, acara yang digelar, dan lain-lain.



Tabel 4.4. Aktivitas Umum Pengunjung

Aktivitas	Ruang/Area	Kebutuhan Furnitur
1. Datang	Entrance	-
2. Mencari / Melihat informasi	Lobby	1. Signage 2. Stand brosur
3. Membeli tiket pertunjukan	Box Office	1. Signage
4. Duduk / Menunggu jadwal pementasan pertunjukan	Area Hall	1. Bench
5. Menonton pertunjukan	Auditorium	1. Kursi Auditorium
6. Membersihkan diri / Buang air	Toilet	1. Wastafel 2. Cermin 3. Kloset 4. Urinoir
7. Pulang	Entrance	-

Sumber : Olahan Pribadi (2017)

Tabel 4.5. Aktivitas Umum Pementas / Artis dan Crew

Aktivitas	Ruang/Area	Kebutuhan Furnitur	Catatan
1. Datang	Entrance / Backstage Entrance	-	Artis & Crew
2. Booking	Area Lounge	1. Sofa 2. Meja tamu	Crew / EO
3. Mempersiapkan setting pertunjukan / loading	Backstage	-	Crew
4. Merias / Dirias	Ruang Rias	1. Meja rias 2. Kursi	Artis & Crew
5. Ganti kostum	Ruang Kostum	1. Lemari	Artis
6. <i>Brief</i> / Istirahat	Green Room	1. Sofa 2. Meja	Artis & Crew
7. Mementaskan pertunjukan	Panggung	-	Artis
8. Membersihkan diri / Buang air	Toilet	1. Wastafel 2. Cermin 3. Kloset 4. Urinoir	Artis / Crew
9. Pulang	Entrance	-	Artis & Crew

Sumber : Olahan Pribadi (2017)

Tabel 4.6. Aktivitas Umum Pengelola

Aktivitas	Ruang/Area	Kebutuhan Furnitur	Catatan
1. Datang	Entrance	-	Semua staf



2. Melayani informasi kepada pengunjung	Lobby	1. Meja resepsionis 2. Kursi staf	Bagian resepsionis
3. Melayani pembelian tiket	Box Office	1. Meja konter 2. Kursi staf	Bagian <i>ticketing</i>
4. Melakukan pengecekan tiket pengunjung sebelum pertunjukan dimulai	Area Hall	-	Bagian <i>ticketing</i>
5. Melayani booking tempat dan tanggal pertunjukan	Area Lounge	1. Sofa 2. Meja tamu	Bagian administrasi
6. Bekerja - menyimpan file - mengatur jadwal pertunjukan - menelpon, print, fotocopy	Ruang Pengelola	1. Kursi 2. Meja kerja 3. Meja untuk telepon dan printer 3. Mesin fotokopi 4. Lemari file	Semua staf
7. Mengatur <i>sound system</i> dan <i>lighting</i>	Ruang Operator	1. Meja operator 2. Kursi	Bagian operator
8. Pulang	Entrance	-	Semua staf

Sumber : Olahan Pribadi (2017)

Selain aktivitas-aktivitas yang sudah disebutkan diatas, terdapat beberapa aktivitas dan ruang khusus yang ditambahkan sebagai area pendukung dan beberapa aktivitas dan ruang yang sudah ada pada eksisting sebelumnya.

Tabel 4.7. Aktivitas Khusus Pengguna

Pengguna	Aktivitas	Ruang/Area	Kebutuhan Furnitur
Pengunjung	Menikmati koleksi lukisan	Area Galeri	1. Sketsel
	Mengikuti kursus berbahasa asing	Ruang Belajar-Mengajar	1. Meja 2. Kursi
	Mengikuti latihan kegiatan seni (lukis, topeng, macapat, dll)	Ruang Workshop Lukis	1. Meja studio 2. Kursi
	Mengikuti latihan kegiatan seni (tari, teater, dll)	Ruang Workshop Tari	1. Rak Serbaguna 2. Rak Sepatu 3. Rak Multimedia
	Membeli merchandise	Area Merchandise	-
	Istirahat (makan/minum)	Area Foodcourt	1. Kursi 2. Meja
Pengelola	Mengawasi koleksi lukisan	Area Galeri	1. Meja 2. Kursi



	Melayani informasi seputar fasilitas Rumah Bahasa	Lobby Rumah Bahasa	1. Meja resepsionis 2. Kursi staf
	Melayani kursus berbahasa asing	Ruang Belajar-Mengajar	1. Meja 2. Kursi 3. Papan tulis
	Melayani latihan kegiatan seni	Ruang Workshop	-
	Menjual koleksi merchandise	Area Merchandise	1. Etalase 2. Kursi
	Menyiapkan makanan / minuman	Area Foodcourt	1. Etalase 2. Kursi
	Mengawasi kondisi kompleks Balai Pemuda melalui kamera cctv	Ruang CCTV	1. Meja komputer 2. Kursi
	Menaruh barang / Istirahat	Ruang Pengelola	1. Loker 2. Sofa

Sumber : Olahan Pribadi (2017)

4.4.3. Analisa Kebutuhan Ruang

Setelah diperoleh beberapa ruang/area dari studi aktivitas pengguna maka langkah selanjutnya adalah menganalisa kebutuhan ruang untuk diperoleh luasan minimal dari masing-masing ruang/area, hasil analisa dapat ditunjukkan oleh tabel berikut :

Tabel 4.8. Hasil Analisa Kebutuhan Ruang

Ruang / Area	Kebutuhan Furnitur	Dimensi (m ²)	Rasio (furnitur dengan sirkulasi)	Luas Minimal (m ²)
Entrance	-	-	-	-
Lobby	<ul style="list-style-type: none">• Signage (1)• Stand brosur (4)• Meja resepsionis (1)• Kursi staf (2)	<ul style="list-style-type: none">• $1 \times 1.5 \times 0.2 = 0.3 \text{ m}^2$• $4 \times 0.3 \times 0.15 = 0.18 \text{ m}^2$• $1 \times 3.5 \times 0.9 = 3.15 \text{ m}^2$• $2 \times 0.5 \times 0.6 = 0.6 \text{ m}^2$	1 : 5	$0.3 + 0.18 + 3.15 + 0.6 = 4.23 \text{ m}^2$ $5 \times 4.23 = 21.15 \text{ m}^2$
Box Office	<ul style="list-style-type: none">• Signage (1)• Meja konter (1)• Kursi staf (1)	<ul style="list-style-type: none">• $1 \times 1.5 \times 0.2 = 0.3 \text{ m}^2$• $1 \times 2 \times 0.8 = 1.6 \text{ m}^2$• $1 \times 0.5 \times 0.6 = 0.3 \text{ m}^2$	1 : 3	$0.3 + 1.6 + 0.3 = 2.2 \text{ m}^2$ $3 \times 2.2 = 6.6 \text{ m}^2$



Area Lounge	<ul style="list-style-type: none"> • Sofa (2) • Meja tamu (1) 	<ul style="list-style-type: none"> • $2 \times 2.3 \times 0.9 = 4.14 \text{ m}^2$ • $1 \times 1 \times 1 = 1 \text{ m}^2$ 	1 : 2	$4.14 + 1 = 5.14 \text{ m}^2$ $2 \times 5.14 = 10.28 \text{ m}^2$
Ruang Pengelola	<ul style="list-style-type: none"> • Kursi staf (3) • Meja kerja (3) • Meja untuk telepon dan printer (1) • Mesin fotokopi (1) • Lemari file (1) • Loker (1) • Sofa (1) 	<ul style="list-style-type: none"> • $3 \times 0.5 \times 0.6 = 0.9 \text{ m}^2$ • $3 \times 1.3 \times 0.7 = 2.73 \text{ m}^2$ • $1 \times 1 \times 0.8 = 0.8 \text{ m}^2$ • $1 \times 1.8 \times 0.7 = 1.26 \text{ m}^2$ • $1 \times 0.8 \times 0.6 = 0.48 \text{ m}^2$ • $1 \times 0.7 \times 0.5 = 0.35 \text{ m}^2$ • $1 \times 2.3 \times 0.9 = 2.07 \text{ m}^2$ 	1 : 4	$0.9 + 2.73 + 0.8 + 1.26 + 0.48 + 0.35 + 2.07 = 8.59 \text{ m}^2$ $4 \times 8.59 = 34.36 \text{ m}^2$
Lobby Rumah Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> • Meja resepsionis (1) • Kursi staf (2) 	<ul style="list-style-type: none"> • $1 \times 2 \times 0.7 = 1.4 \text{ m}^2$ • $2 \times 0.5 \times 0.5 = 0.5 \text{ m}^2$ 	1 : 3	$1.4 + 0.5 = 1.9 \text{ m}^2$ $3 \times 1.9 = 5.7 \text{ m}^2$
Ruang Belajar-Mengajar (Rumah Bahasa)	<ul style="list-style-type: none"> • Meja (6) • Kursi (24) 	<ul style="list-style-type: none"> • $6 \times 0.8 \times 0.8 = 3.84 \text{ m}^2$ • $24 \times 0.5 \times 0.5 = 6 \text{ m}^2$ 	1 : 4	$3.84 + 6 = 9.84 \text{ m}^2$ $4 \times 9.84 = 39.36 \text{ m}^2$
Area Merchandise	<ul style="list-style-type: none"> • Etalase (4) • Kursi (1) 	<ul style="list-style-type: none"> • $4 \times 2.4 \times 0.6 = 5.76 \text{ m}^2$ • $1 \times 0.5 \times 0.5 = 0.25 \text{ m}^2$ 	1 : 3	$5.76 + 0.25 = 6.01 \text{ m}^2$ $3 \times 6.01 = 18.03 \text{ m}^2$
Area Foodcourt	<ul style="list-style-type: none"> • Kursi pengunjung (8) • Meja pengunjung (2) • Etalase makanan (1) • Kursi staf (2) 	<ul style="list-style-type: none"> • $8 \times 0.5 \times 0.5 = 2 \text{ m}^2$ • $2 \times 1.2 \times 1.2 = 2.88 \text{ m}^2$ • $1 \times 3 \times 0.9 = 2.7 \text{ m}^2$ • $2 \times 0.5 \times 0.5 = 0.5 \text{ m}^2$ 	1 : 4	$2 + 2.88 + 2.7 + 0.5 = 8.08 \text{ m}^2$ $4 \times 8.08 = 32.32 \text{ m}^2$
Area Galeri	<ul style="list-style-type: none"> • Sketsel (7) • Meja tamu (1) • Kursi staf (2) 	<ul style="list-style-type: none"> • $7 \times 2 \times 0.1 = 1.4 \text{ m}^2$ • $1 \times 1.5 \times 0.5 = 0.75 \text{ m}^2$ • $2 \times 0.5 \times 0.5 = 0.5 \text{ m}^2$ 	1 : 5	$1.4 + 0.75 + 0.5 = 2.65 \text{ m}^2$ $5 \times 2.65 = 13.25 \text{ m}^2$
Area Hall	<ul style="list-style-type: none"> • Bench (20) 	<ul style="list-style-type: none"> • $20 \times 1.2 \times 0.5 = 12 \text{ m}^2$ 	1 : 5	$5 \times 12 = 60 \text{ m}^2$



Area Auditorium (kapasitas 700 orang)	<ul style="list-style-type: none"> Kursi penonton (700) 	<ul style="list-style-type: none"> $700 \times 0.6 \times 0.65 = 273 \text{ m}^2$ 	1 : 2	$2 \times 273 = 546 \text{ m}^2$
Area Panggung (minimal)	<ul style="list-style-type: none"> Panggung (1) 	<ul style="list-style-type: none"> $10 \times 5 = 50 \text{ m}^2$ 	1 : 1	50 m^2
Green Room	<ul style="list-style-type: none"> Sofa (4) Meja (2) 	<ul style="list-style-type: none"> $4 \times 2.3 \times 0.9 = 8.28 \text{ m}^2$ $2 \times 0.6 \times 0.6 = 0.72 \text{ m}^2$ 	1 : 4	$8.28 + 0.72 = 9 \text{ m}^2$ $4 \times 9 = 36 \text{ m}^2$
Ruang Rias	<ul style="list-style-type: none"> Meja rias (2) Kursi (4) 	<ul style="list-style-type: none"> $2 \times 1.2 \times 0.5 = 1.2 \text{ m}^2$ $4 \times 0.5 \times 0.5 = 1 \text{ m}^2$ 	1 : 3	$1.2 + 1 = 2.2 \text{ m}^2$ $3 \times 2.2 = 6.6 \text{ m}^2$
Ruang Kostum	<ul style="list-style-type: none"> Lemari (2) 	<ul style="list-style-type: none"> $2 \times 0.8 \times 0.6 = 0.96 \text{ m}^2$ 	1 : 3	$3 \times 0.96 = 2.88 \text{ m}^2$
Ruang Operator	<ul style="list-style-type: none"> Meja operator (2) Kursi (2) 	<ul style="list-style-type: none"> $2 \times 2.4 \times 1.2 = 5.76 \text{ m}^2$ $2 \times 0.5 \times 0.6 = 0.6 \text{ m}^2$ 	1 : 3	$5.76 + 0.6 = 6.36 \text{ m}^2$ $3 \times 6.36 = 19.08 \text{ m}^2$
Toilet (pengguna, artis/crew)	<ul style="list-style-type: none"> Wastafel (1) Kloset (1) 	<ul style="list-style-type: none"> $1 \times 0.5 \times 0.6 = 0.3 \text{ m}^2$ $1 \times 0.7 \times 0.45 = 0.315 \text{ m}^2$ 	1 : 4	$0.3 + 0.315 = 0.615 \text{ m}^2$ $4 \times 0.615 = 2.46 \text{ m}^2$
Ruang CCTV	<ul style="list-style-type: none"> Meja komputer (2) Kursi (2) 	<ul style="list-style-type: none"> $2 \times 1.3 \times 0.7 = 1.82 \text{ m}^2$ $2 \times 0.5 \times 0.6 = 0.6 \text{ m}^2$ 	1 : 3	$1.82 + 0.6 = 2.42 \text{ m}^2$ $3 \times 2.42 = 7.26 \text{ m}^2$
Gudang	<ul style="list-style-type: none"> Lemari penyimpanan (4) 	<ul style="list-style-type: none"> $4 \times 0.8 \times 0.6 = 1.92 \text{ m}^2$ 	1 : 3	$3 \times 1.92 = 5.76 \text{ m}^2$
Ruang Workshop Lukis	<ul style="list-style-type: none"> Easel/papan untuk kanvas (3) Meja studio (12) Kursi (12) Lemari penyimpanan (2) 	<ul style="list-style-type: none"> $3 \times 1.2 \times 0.05 = 0.18 \text{ m}^2$ $12 \times 0.8 \times 0.6 = 5.76 \text{ m}^2$ $12 \times 0.5 \times 0.5 = 3 \text{ m}^2$ $2 \times 1 \times 0.6 = 1.2 \text{ m}^2$ 	1 : 3	$0.18 + 5.76 + 3 + 1.2 = 10.14 \text{ m}^2$ $3 \times 10.14 = 30.42 \text{ m}^2$
Ruang Workshop Tari	<ul style="list-style-type: none"> Lemari penyimpanan (2) 	<ul style="list-style-type: none"> $2 \times 1.8 \times 0.4 = 1.44 \text{ m}^2$ 	1 : 5	$5 \times 1.44 = 7.2 \text{ m}^2$
Total				954.71 m²

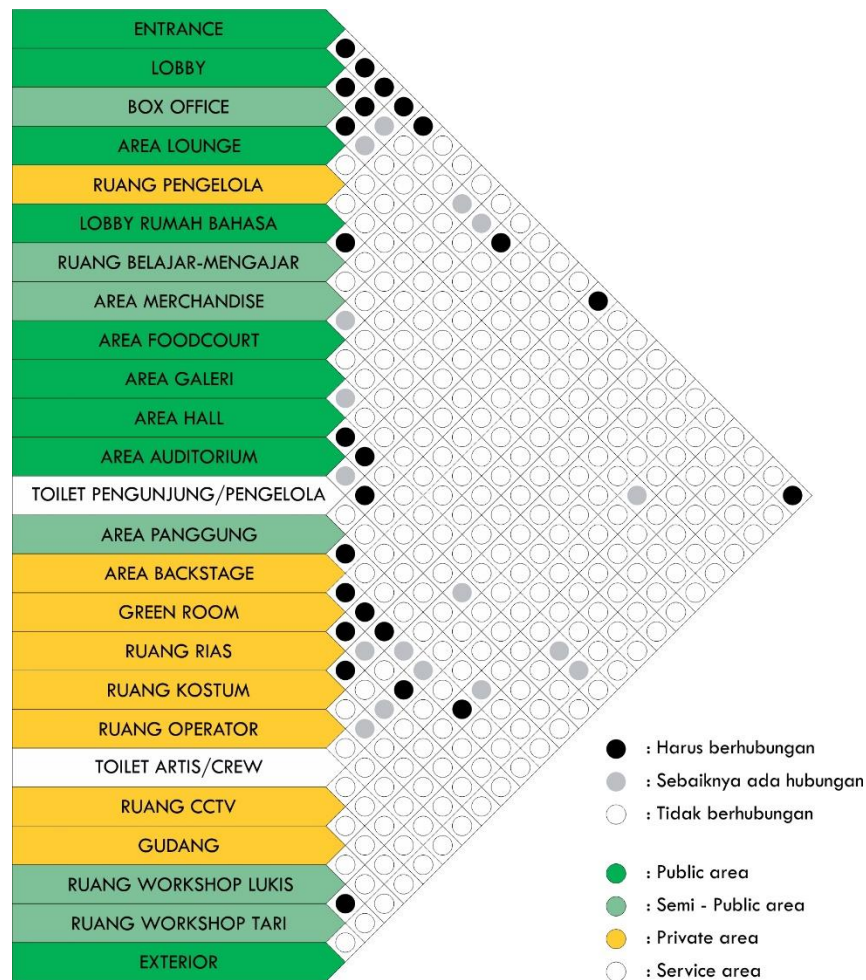
Sumber : Olahan Pribadi (2017)



4.5. Analisa Sirkulasi dan Hubungan Ruang

4.5.1. Analisa Hubungan Ruang

Dari hasil analisa kebutuhan ruang dapat dilakukan analisa hubungan ruang seperti yang ditunjukkan oleh matriks hubungan ruang dibawah ini.

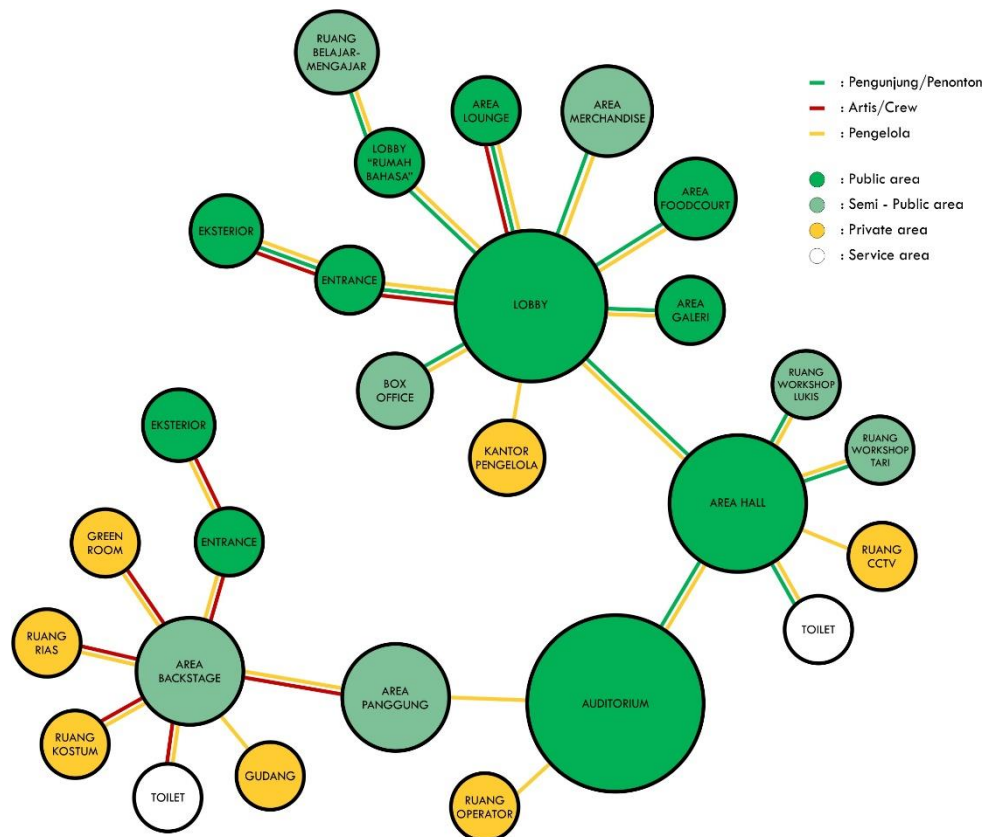


Gambar 4.1. Matriks Hubungan Ruang

Sumber: Olahan Pribadi (2017)

4.5.2. Analisa Sirkulasi

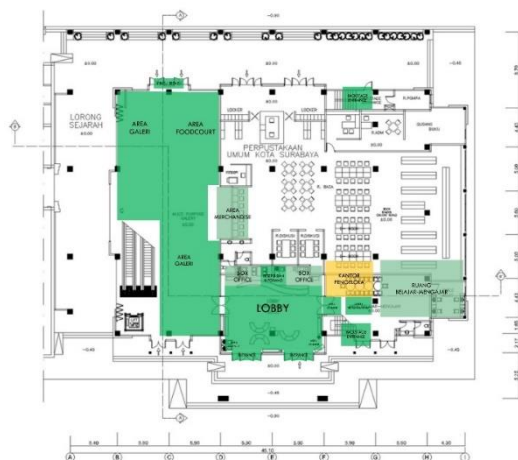
Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil analisa hubungan ruang maka dapat dianalisa lebih lanjut mengenai sirkulasi antar ruang tersebut. Setidaknya hasil dari analisa sirkulasi ini akan dijadikan konsep dasar layout ruang pada denah eksisting. Hasil analisa dapat dilihat pada gambar 4.2. dibawah ini.



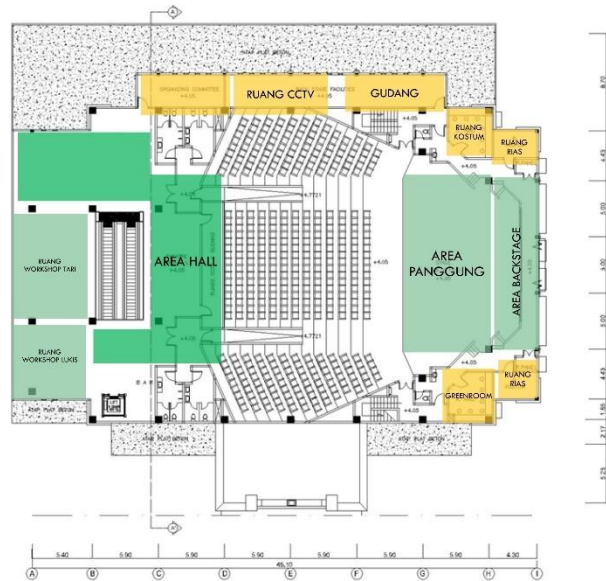
Gambar 4.2. Diagram Sirkulasi (*Bubble Diagram*)
Sumber: Olahan Pribadi (2017)

4.5.3. Rencana Layout Ruang (*Zoning*)

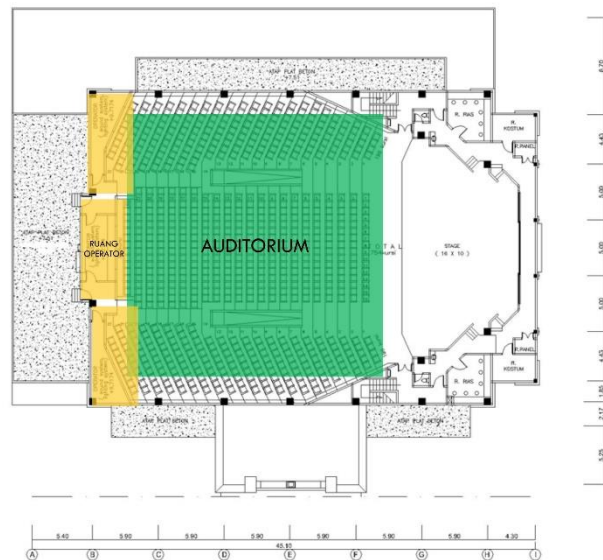
Berikut adalah rencana layout ruang berdasarkan hasil analisa hubungan ruang dan sirkulasi sebelumnya :



Gambar 4.3. Rencana layout ruang lantai 1
Sumber: Olahan Pribadi (2018)



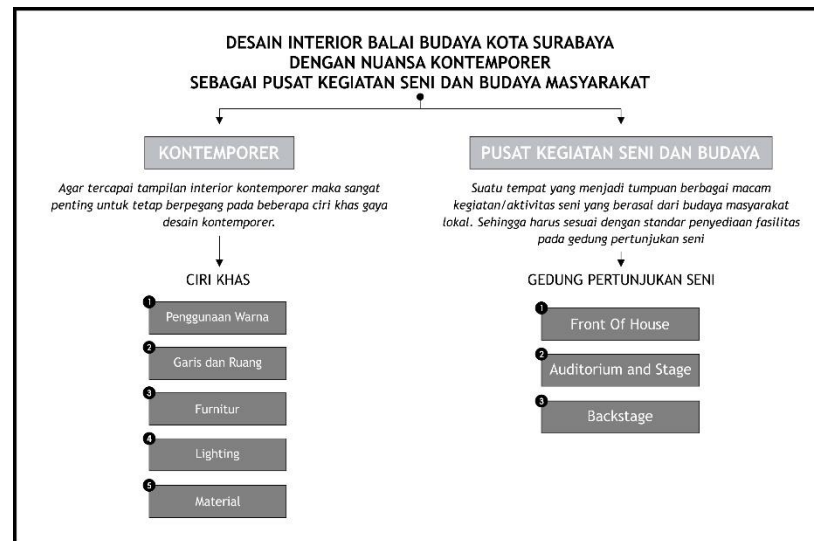
Gambar 4.4. Rencana layout ruang lantai 2
Sumber: Olahan Pribadi (2018)



Gambar 4.5. Rencana layout ruang lantai 3
Sumber: Olahan Pribadi (2017)

4.6. Konsep Desain Makro

Sesuai dengan judul topik yang dibahas oleh penulis maka dapat diketahui sebuah uraian mengenai konsep desain secara umum yang sesuai dengan hasil analisa data dan sesuai dengan harapan penulis, konsep desain ini kemudian dikenal sebagai konsep desain makro.



Bagan 4.2. Konsep Desain Makro
Sumber : Olahan Pribadi (2018)

Dari bagan diatas dapat diketahui dua garis besar konsep desain yaitu konsep langgam desain ‘kontemporer’ dan konsep ruang ‘pusat kegiatan seni dan budaya’. Selanjutnya kedua poin tersebut akan dijabarkan sesuai dengan uraian berikut :

4.6.1. Konsep Ruang ‘Pusat Kegiatan Seni dan Budaya’

Maksud dari konsep ruang ‘pusat kegiatan seni dan budaya’ adalah konsep ruang yang akan diaplikasikan pada eksisting yang disesuaikan dengan standar penyediaan fasilitas di gedung pertunjukan seni pada umumnya. Sehingga dapat tercipta suatu tempat yang menjadi tumpuan berbagai macam kegiatan / aktivitas seni yang berasal dari budaya masyarakat lokal. Berikut adalah konsep ruang yang akan diaplikasikan pada eksisting :

1. Pengadaan Ruang

Tidak semua ruang yang sesuai dengan standar penyediaan fasilitas di gedung pertunjukan seni dapat diaplikasikan di lokasi eksisting, hal ini juga harus dipertimbangkan mengingat luasan pada eksisting yang terbatas.



PUSAT KEGIATAN SENI DAN BUDAYA					
FRONT OF HOUSE (Ruang Publik & Ruang Pendukung)		RUANG PERTUNJUKAN		BACKSTAGE	
<i>Arrival and Drop Off</i>	Diaplikasikan	Auditorium	Diaplikasikan	Ruang Ganti Pementas	Diaplikasikan
Pintu Masuk dan Lobby	Diaplikasikan	Stage	Diaplikasikan	Ruang Persiapan (Green Room & Ruang Rias)	Diaplikasikan
<i>Foyers</i>	Diaplikasikan			Pintu Panggung	Diaplikasikan
Konter resepsi dan informasi	Diaplikasikan			Ruang Crew (Panitia)	Diaplikasikan
<i>Box Office / area pemesanan tiket</i>	Diaplikasikan			<i>Rest Room (Toilet)</i>	Diaplikasikan
Area Merchandise	Diaplikasikan			Kantor Produksi (Ruang Operator)	Diaplikasikan
<i>Cloakroom</i>	-			Ruang Penyimpanan (Gudang)	Diaplikasikan
Toilet	Diaplikasikan			Ruang Bengkel (<i>Backstage Facilities</i>)	Diaplikasikan
Area Foodcourt	Diaplikasikan			Ruang Elevator Barang	-
<i>Educational Suites</i>	Diaplikasikan			Bengkel Latar (<i>Backstage Facilities</i>)	Diaplikasikan
<i>Conference Suits</i>	-			Ruang Kostum	Diaplikasikan
Area Galeri	Diaplikasikan				
Kantor Manaker dan Kantor Keamanan (Ruang Pengelola)	Diaplikasikan				
<i>Workshop</i>	Diaplikasikan				
<i>First Aid Room</i>	-				
Ruang Pengarahan	-				
Kantor Kas (Ruang Pengelola)	Diaplikasikan				

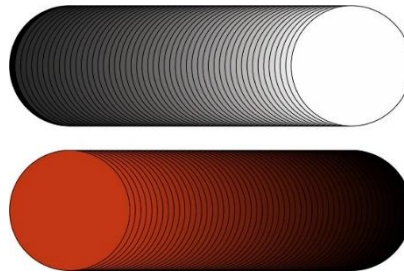
Tabel 4.9. Tabel Pengadaan Ruang
Sumber : Olahan Pribadi (2018)

4.6.2. Konsep Langgam Desain ‘Kontemporer’

Untuk konsep langgam desain kontemporer menyesuaikan dengan kajian yang sudah dibahas sebelumnya pada Bab 2 sehingga dapat dibuat beberapa poin umum tentang konsep desain sebagai berikut :

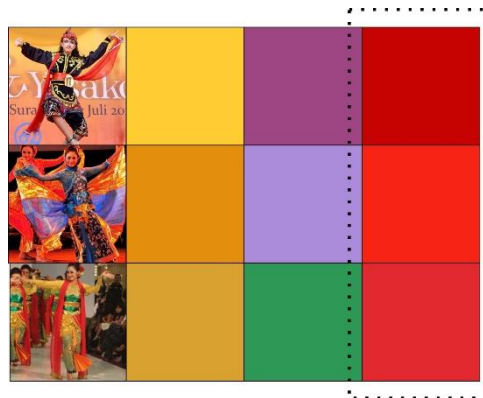
1. Penggunaan Warna

Palet warna netral (abu-abu, coklat, hitam, dan putih) adalah warna utama dalam pengaplikasian interior bergaya kontemporer. Palet warna ini sering digunakan dan diberi aksent dengan warna-warna terang dan berani.



Gambar 4.6. Analisa Warna Kontemporer
Sumber: Olahan Pribadi (2017)

Untuk memberikan aksentuasi, palet warna dapat diambil dari warna-warna yang terdapat pada kesenian khas Kota Surabaya.



Gambar 4.7. Analisa Warna Aksentuasi Pada Kesenian Surabaya
Sumber: Olahan Pribadi (2018)

2. Garis dan Ruang

Elemen-elemen interior seperti garis dan ruang yang kuat dapat dijumpai pada detail-detail arsitektur dan bentuk-bentuk geometris pada dinding. Beberapa area seperti dinding, area kosong, diantara furnitur, serta area plafon menjadi penting untuk diletakkan beberapa objek. Namun faktor kesederhanaan juga menjadi hal yang utama untuk menciptakan desain interior bergaya kontemporer



3. Furnitur

Furnitur yang dipilih adalah furnitur yang memiliki bentukan geometris yang halus dan rapi atau dengan kata lain memiliki bentukan yang sederhana tanpa disertai lengkungan dan ukiran yang menonjol.



Gambar 4.8. Contoh Furnitur Kontemporer
Sumber: Olahan Pribadi (2018)

4. Lighting

Beberapa teknik cahaya buatan akan diaplikasikan pada desain seperti teknik *track lighting*, *recessed lighting*, dan *cove lighting*.



Gambar 4.9. Contoh Aplikasi Lighting Pada Langgam Kontemporer
Sumber: Olahan Pribadi (2018)

5. Material

Material-material yang dapat mendukung dalam menciptakan suasana desain berlanggam kontemporer seperti kayu solid, keramik, dan karpet akan diterapkan pada desain. Kemudian beberapa material untuk memenuhi kebutuhan akustik seperti gipsum, fiberglass, rockwool juga akan diterapkan.



4.7. Konsep Desain Mikro

Setelah garis besar konsep dijelaskan melalui konsep desain makro maka untuk uraian secara rinci mengenai konsep desain dapat dilihat pada konsep desain mikro pada setiap ruangan terpilih sebagai berikut :

4.7.1. Ruang Terpilih 1 (Ruang Lobby)

1. Furnitur

Pada desain meja resepsionis tidak terdapat penghalang opsional seperti yang dijumpai pada meja resepsionis pada umumnya, hal ini dimaksudkan agar tidak ada ‘penghalang’ antara penerima tamu dengan pengunjung.

Desain meja resepsionis dengan meja tiket nantinya didesain sedikit mirip agar tercipta kesatuan didalam ruangan. Untuk bentukan pada desain meja pun hanya akan menggunakan bentukan yang sederhana.

Beberapa bench dapat dijumpai di area lobby agar pengunjung dapat menikmati suasana di area lobby sambil menunggu antrian atau hanya sekedar duduk-duduk saja.



Gambar 4.10. Contoh Desain Meja Resepsionis dan Meja Box Office
Sumber: Olahan Pribadi (2018)

2. Lantai

Pola lantai pada ruang lobby sederhana saja, yaitu dengan mengimplementasikan bentukan garis-garis. Dimana garis tegas yang ditimbulkan oleh perbedaan material ini juga mendukung dalam menciptakan suasana kontemporer di dalam ruangan.



Material yang digunakan adalah material granite (MSI Stone - Black Galaxy Granite) ukuran 80x80 dan keramik (Platinum Ceramics - Nilon Brown) ukuran 60x60.

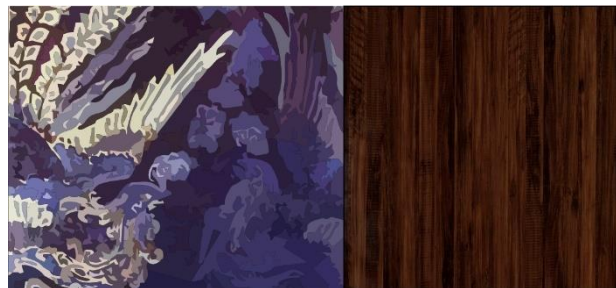


Gambar 4.11. Material Lantai Pada Ruang Lobby
Sumber: Olahan Pribadi (2018)

3. Dinding

Dinding utama area lobby yaitu dibelakang area resepsionis dan di belakang area tiketing disediakan beberapa pasang/modul lcd videowall untuk menunjukkan corporate identity dari Balai Budaya dan untuk menambah kesan estetis melalui pemutaran video motion graphic.

Di belakang area resepsionis nantinya akan dipasang bingkai yang mengelilingi videowall yang sudah dipasang tadi. Bingkai tersebut bermaterialkan multiplek dengan finishing HPL motif kayu. Sedangkan di belakang area tiketing akan diaplikasikan wallpaper dengan motif olahan grafis yang terinspirasi dari motif batik khas Surabaya yaitu motif batik Sawunggaling.



Gambar 4.12. Material Dinding Pada Area Resepsionis dan Tiketing
Sumber: Olahan Pribadi (2018)

Pada hampir keseluruhan dinding yang tersisa nantinya akan dicat dengan warna merah dan abu-abu tua, warna merah tersebut didapatkan

dari hasil analisa warna aksentuasi yang diambil dari kesenian khas Surabaya dimana warna merah ini akan dipadukan dengan abu-abu untuk mendukung nuansa kontemporer di dalam ruangan. Dampak psikologis yang ditimbulkan oleh kedua warna ini nantinya akan menghadirkan kesan sempit karena cenderung gelap namun elegan. Untuk mengantisipasi kesan sempit tersebut maka warna plafon akan dibuat lebih terang sehingga kesan tinggi di dalam ruangan dapat diciptakan.



Gambar 4.13. Material Dinding Pada Keseluruhan Ruang Lobby
Sumber: Olahan Pribadi (2018)

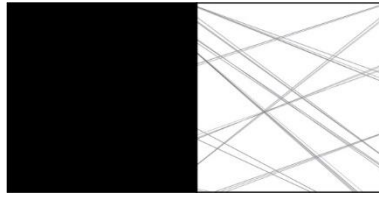
4. Plafon

Aplikasi downceiling diterapkan di beberapa area plafon pada area lobby. Hal ini bermaksud untuk menegaskan keberadaan sebuah area di dalam ruangan selain membuat ruangan agar tidak tampak flat/datar.



Gambar 4.14. Contoh Pengaplikasian *downceiling*
Sumber: Olahan Pribadi (2018)

Material yang digunakan pada plafon di area lobby hampir seluruhnya menggunakan gipsum dengan motif garis-garis. Sedangkan untuk plafon downceiling akan diaplikasikan material gipsum dengan finishing HPL glossy warna hitam.



Gambar 4.15. Material Plafon di Ruang Lobby
Sumber: Olahan Pribadi (2018)

4.7.2. Ruang Terpilih 2 (Ruang Pertunjukan)

1. Furnitur

Desain kursi yang dipilih adalah kursi dengan desain yang mampu memberikan kenyamanan seoptimal mungkin untuk penonton. Hal ini dimaksudkan agar penonton merasa nyaman selama menonton pertunjukan. Selain itu yang selanjutnya harus diperhatikan adalah dimensi dari desain kursi yang dipilih. Diharapkan dengan dimensi atau ukuran kursi yang optimal mampu menyediakan area seefektif mungkin sehingga mampu menyediakan kapasitas jumlah kursi yang optimal di dalam ruangan.

Kemudian tipe kursi yang dipilih adalah kursi yang menggunakan sistem tip-up, dimana saat kursi tidak digunakan/diduduki oleh penonton maka secara otomatis dudukan/seat pada kursi langsung terlipat. Hal ini sangat berdampak pada sirkulasi di setiap barisan kursi.



Gambar 4.16. Desain Kursi Penonton Pada Ruang Pertunjukan
Sumber: lamm.it



Gambar 4.17. Desain Kursi Tipe Tip-Up
Sumber: lamm.it

Untuk finishing pada kursi penonton nantinya akan dilapisi *fabric* warna ungu yang akan dipadukan dengan motif batik mangrove dimana motif batik yang digunakan memiliki warna yang selaras dengan warna ungu. Kemudian untuk sisi kiri dan kanan kursi yaitu pada bagian *armrest* akan dilapisi HPL motif kayu terang seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.18.

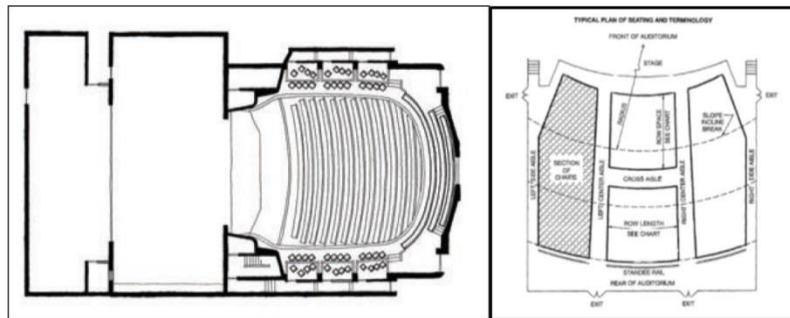


Gambar 4.18. Material Kursi Penonton
Sumber: fitnline.com & lamm.it

2. Lantai

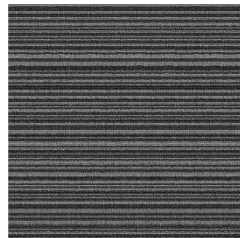
Format ruang pertunjukan yang akan diaplikasikan pada eksisting adalah format proscenium. Format ini dirasa tepat karena sesuai dengan luasan area yang tersedia pada eksisting.

Kemudian untuk keperluan pementasan, format ini juga sangat sesuai mengingat format proscenium terdapat sekat berupa tirai antara panggung dengan auditorium. Hal ini tentu memudahkan bagi pementas beserta crew untuk mensetting segala keperluan pementasan di belakang panggung tanpa diketahui langsung oleh penonton.



Gambar 4.19. Format Ruang Pertunjukan Yang Diaplikasikan
Sumber: Strong (2010)

Barisan kursi disusun secara melengkung dengan memperhatikan besaran radius lingkaran. Radius lingkaran yang diaplikasikan pada setiap barisan kursi adalah **1500cm / 15m**. Agar tercipta keselarasan antara panggung dengan area auditorium maka area panggung bagian depan juga dibuat melengkung dengan radius lingkaran = **3000cm / 30m**. Kemudian material karpet hampir seluruhnya digunakan di ruang pertunjukan sebagai penunjang kebutuhan akustik di dalam ruangan.

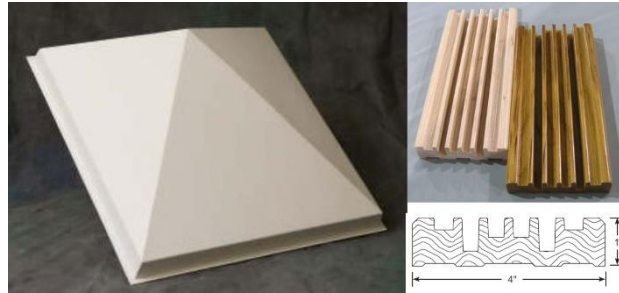


Gambar 4.20. Material Karpet Pada Lantai Ruang Pertunjukan
Sumber: google.com (2018)

3. Dinding

Desain dinding pada ruang pertunjukan harus memperhatikan faktor akustik agar suara yang dihasilkan oleh sumber suara di panggung dapat tersampaikan ke masing-masing penonton dengan jelas meskipun didukung dengan sound system.

Setidaknya ada tiga elemen penting untuk memperbaiki kualitas akustik di dalam ruangan yaitu *diffuser*, *absorber*, dan *reflector* (khusus untuk *reflector* diaplikasikan pada plafon)



Gambar 4.21. Material Diffuser
Sumber: Olahan Pribadi (2018)



Gambar 4.22. Finishing Diffuser dan Motif Batik Mangrove
Sumber: kineticsnoise.com & olahan pribadi (2018)

Keberadaan elemen diffuser di dalam ruangan menjadi sangat penting agar suara dapat terdistribusikan secara merata ke seluruh area di dalam ruangan dan mengontrol nada-nada yang tidak diinginkan. Kemudian untuk finishing pada panel diffuser nantinya akan dilapisi *fabric* warna abu-abu dengan motif batik mangrove yang memiliki warna kontras dari abu-abu sehingga menciptakan kesan aksentuasi pada susunan panel diffuser seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.22.

Agar gema yang berlebihan di dalam ruangan dapat dikurangi maka perlu elemen absorber dengan settingan yang sesuai seperti pada gambar 4.23.

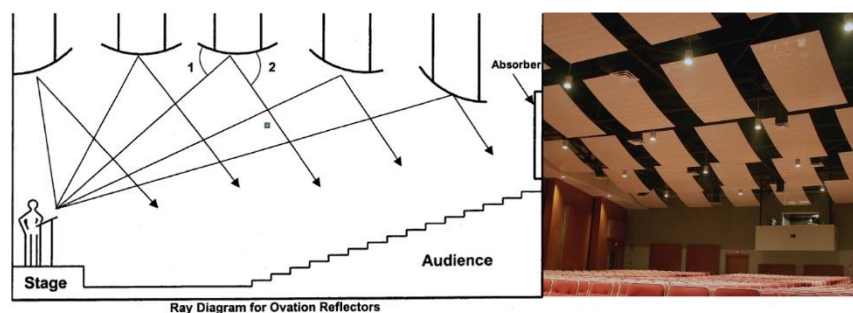


Gambar 4.23. Material Absorber
Sumber: kineticsnoise.com (2018)



4. Plafon

Permukaan plafon juga harus diperhatikan dalam menghadirkan kualitas akustik yang baik, seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya bahwa elemen reflektor berguna untuk mengarahkan suara ke arah penonton sehingga mampu meningkatkan kondisi mendengar di dalam ruangan. Elemen-elemen reflektor ini kemudian diarahkan ke penonton dengan kemiringan yang dianjurkan.



Gambar 4.24. Material Reflector
Sumber: Olahan Pribadi (2018)

4.7.3. Ruang Terpilih 3 (Ruang Workshop Tari)

1. Furnitur

Di dekat area pintu masuk workshop disediakan rak sepatu dengan dudukan agar disaat latihan sepatu-sepatu peserta tidak berserakan. Disediakan juga rak serbaguna yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan tas-tas para peserta atau untuk menaruh barang yang lain agar disaat latihan para peserta tidak terganggu dengan barang-barang yang berserakan.

Rak multimedia harus disediakan di dalam ruangan agar mampu menunjang kebutuhan selama latihan tari. Rak ini nantinya digunakan untuk tempat DVD Player, sound, dan lain-lain.



Gambar 4.25. Furnitur-Furnitur di Ruang Workshop Tari
Sumber: google.com (2018)

2. Lantai

Keseluruhan material lantai pada ruangan workshop tari menggunakan parquet kayu motif terang.

3. Dinding

Dinding di ruang workshop tari hampir didominasi dengan adanya cermin yang lebar, keberadaan cermin ini sangat perlu dan wajib untuk dihadirkan di sebuah ruangan yang membutuhkan refleksi saat melakukan gerakan tari.

Hampir keseluruhan dinding nantinya akan dicat dengan abu-abu tua yang dipadukan dengan motif batik semanggi pada dinding bagian atas dan bawah untuk menciptakan nuansa kontemporer yang khas dengan kesenian Kota Surabaya.



Gambar 4.26. Susunan Cermin di Ruang Workshop Tari
Sumber: Olahan Pribadi (2018)



Gambar 4.27. Warna dan Motif Pada Ruang Workshop Tari
Sumber: Olahan Pribadi (2018)

4. Plafon

Material yang akan digunakan pada keseluruhan plafon di dalam ruangan workshop adalah gipsum finishing cat merah. Sedangkan untuk plafon *downceiling* menggunakan gipsum namun dengan finishing HPL hitam glossy.

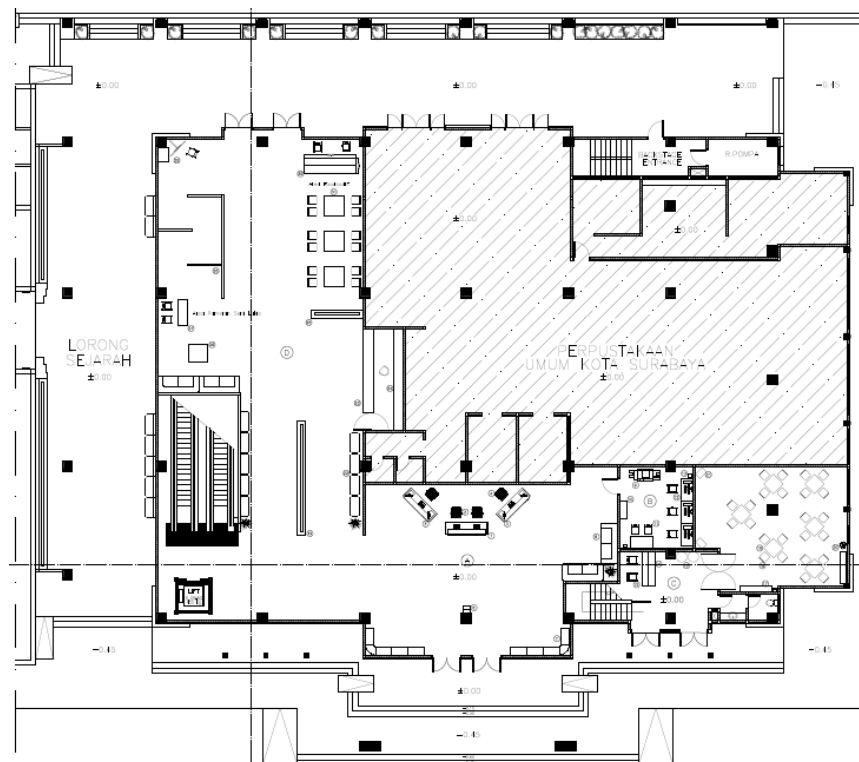
BAB V

HASIL DESAIN

5.1. Denah Alternatif Terpilih

Berdasarkan studi aktivitas hingga analisa hubungan ruang maka dapat dibuat sebuah denah alternatif terpilih dari keseluruhan ruang maupun denah alternatif dari masing-masing ruang terpilih sebagai berikut :

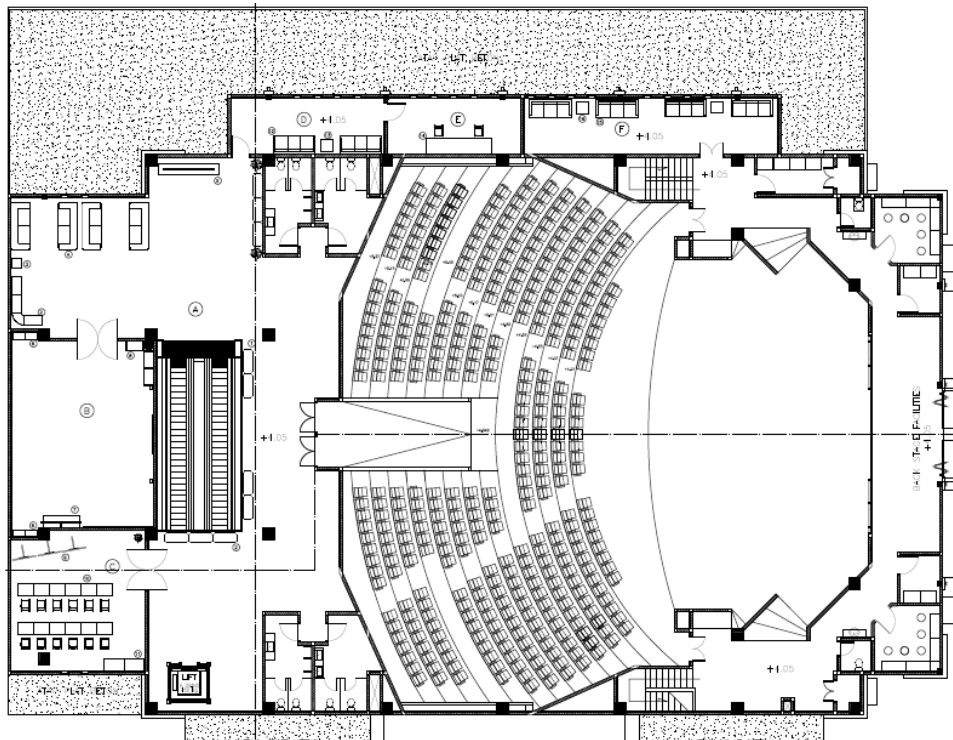
5.1.1. Denah dan Layout Furnitur Keseluruhan Terpilih Lantai 1



Gambar 5.1. Denah dan Layout Furnitur Keseluruhan Terpilih Lantai 1
Sumber: Olahan Pribadi (2018)

Pada denah keluruhan terpilih lantai 1 (Gambar 5.1) ditemukan beberapa area pendukung yang ditambahkan oleh penulis seperti area pameran untuk kesenian lukis, area foodcourt, dan area merchandise. Kemudian penulis sedikit menggeser posisi fasilitas Rumah Bahasa yang semula berada di lobby eksisting sekarang sudah berada di samping kiri ruang lobby sehingga fungsi lobby pada eksisting dapat dioptimalkan kembali. Ada beberapa tambahan ruang seperti ruang kantor pengelola, keberadaan ruang ini

5.1.2. Denah dan Layout Furnitur Keseluruhan Terpilih Lantai 2

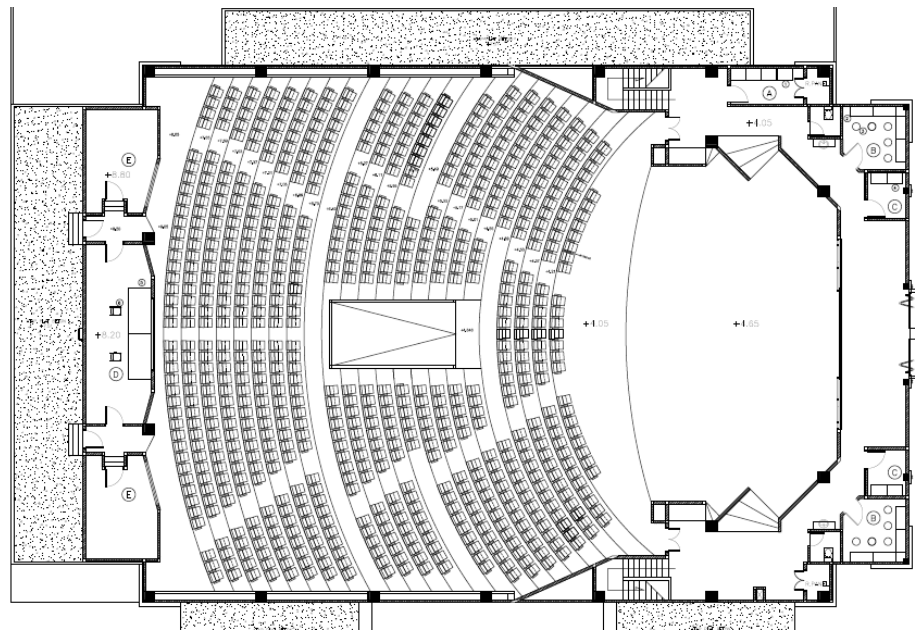


Sumber: Olahan Pribadi (2018)

150

pertunjukan (area stage dan auditorium) sehingga apabila dibutuhkan rangkaian kegiatan gladi resik peserta hanya perlu pindah ruangan saja.

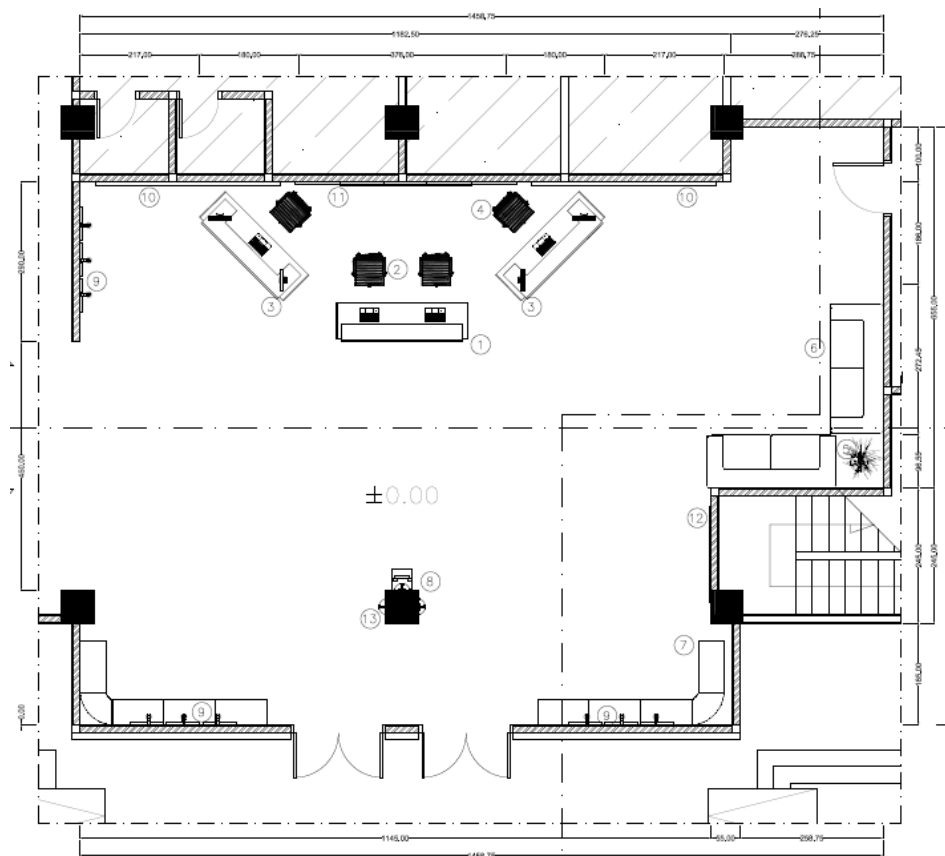
5.1.3. Denah dan Layout Furnitur Keseluruhan Terpilih Lantai 2-3



Gambar 5.3. Denah dan Layout Furnitur Keseluruhan Terpilih Lantai 2-3
Sumber: Olahan Pribadi (2018)

Gambar 5.3 menunjukkan denah dari ruang pertunjukan yang terdiri dari area stage dan area auditorium. Adapun perbedaan pada denah terpilih dan denah eksisting diantaranya adalah letak pintu masuk dari area hall ke area auditorium, berbeda dari eksisting yang semula disediakan dua pintu namun pada denah terpilih penulis hanya menyediakan satu pintu masuk saja, hal ini berdampak positif pada penyusunan kursi penonton serta arah sirkulasi penonton yang lebih optimal ketika memasuki ruang pertunjukan. Susunan kursi sengaja dibuat melengkung oleh penulis karena susunan kursi yang demikian dapat mendukung penanganan kualitas akustik yang diterima dari sumber bunyi ke setiap telinga penonton dan juga dapat mengarahkan langsung pandangan penonton baik dari kiri, kanan, bahkan yang paling belakang pun ke area panggung.

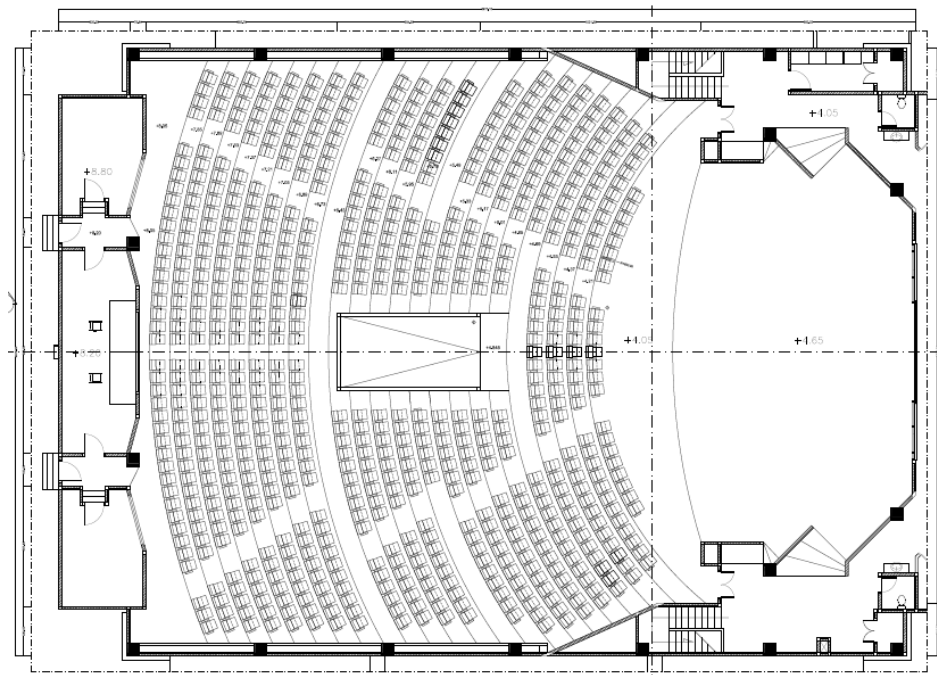
5.1.4. Layout Furnitur Ruang Terpilih 1



Setidaknya pada ruang lobby terdapat beberapa area seperti area resepsionis, area pemesanan tiket dan area lounge seperti yang ditunjukkan pada gambar 5.4. Pada area resepsionis dan area pemesanan tiket disediakan

masing-masing satu meja resepsionis dan meja *ticketing* di sisi kiri dan kanan. Pada area lounge atau area santai disediakan 2 sofa yang berada di depan kantor pengelola dan beberapa dudukan (*bench*) di area pintu masuk.

5.1.5. Layout Furnitur Ruang Terpilih 2

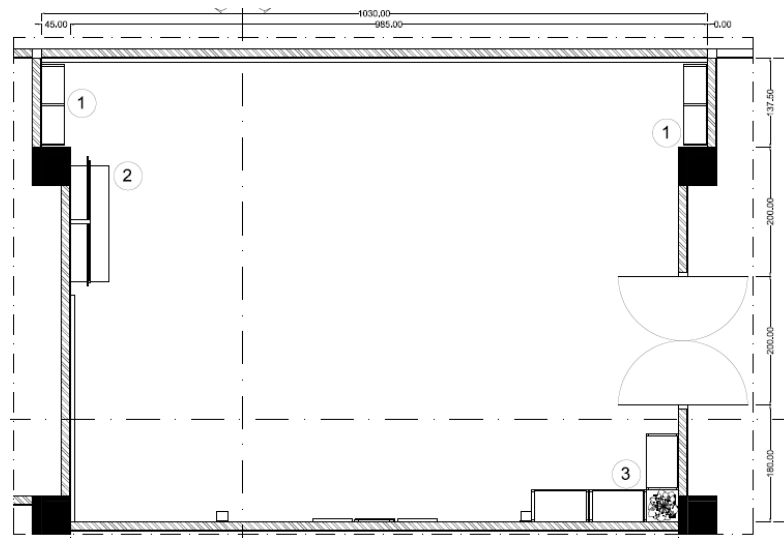


Gambar 5.5. Layout Furnitur Ruang Tepilih 2
Sumber: Olahan Pribadi (2018)

Penulis memilih ruang pertunjukan yang terdiri dari area panggung dan area auditorium sebagai ruang terpilih 2 karena penulis merasa bahwa ruang pertunjukan ini adalah ruang pokok/inti dari bangunan eksisting sehingga perlu lebih diperhatikan penanganan di dalam ruangan baik dari segi material, akustik, maupun tata letak pencahayaan dimana desain dari ruang pertunjukan dapat dilihat pada gambar persepektif 3D yang sudah penulis rancang. Kemudian untuk penjelasan mengenai alasan mengapa susunan kursi disusun melengkung dan mengapa luasan area panggung lebih kecil dari eksisting sudah penulis jelaskan di bahasan sebelumnya, namun pada intinya segala bentuk penanganan di dalam ruang pertunjukan bertujuan untuk menghasilkan kualitas akustik yang baik dan optimal.



5.1.6. Layout Furnitur Ruang Terpilih 3



Gambar 5.6. Layout Furnitur Ruang Terpilih 3
Sumber: Olahan Pribadi (2018)

Gambar 5.6 menunjukkan layout furnitur dari ruang workshop tari dimana keberadaan furnitur tidaklah banyak karena semaksimal mungkin area yang disediakan adalah untuk area latihan tari dimana akan banyak sekali peserta latihan tari yang latihan di dalam ruangan tersebut. Furnitur yang disediakan diantaranya adalah rak sepatu yang terdapat di atasnya, rak multimedia yang difungsikan sebagai tempat menyimpan dan menaruh peralatan elektronik yang digunakan sebagai penunjang selama latihan tari, dan rak serbaguna yang terdapat di sisi kiri dan kanan ruangan yang difungsikan sebagai tempat menaruh barang-barang pribadi peserta latihan tari.

5.2. Gambar 3D dan Deskripsinya

Dari analisa konsep hingga proses mendesain yang sudah dilakukan oleh penulis, maka dapat diperoleh beberapa hasil desain di beberapa ruang terpilih yang ditunjukkan melalui gambar perspektif 3D, diantaranya sebagai berikut :

5.2.1. Ruang Terpilih 1 (Ruang Lobby)

1. Perspektif 1



Gambar 5.7. Perspektif 1 Ruang Lobby
Sumber: Olahan Pribadi (2018)

Pada gambar 5.7 dapat dilihat bahwa konsep kontemporer sudah sangat kental, hal ini didukung melalui palet warna yang diaplikasikan pada ruangan. Tidak hanya itu kesan kontemporer juga tercipta melalui hadirnya teknologi di dalam ruangan yaitu beberapa susun panel videowall yang terletak di belakang area resepsionis dan area tiketing. Kemudian untuk nuansa khas Surabaya dapat ditemukan melalui motif batik sawunggaling yang terdapat pada backdrop di sisi kiri dan kanan.

2. Perspektif 2



Gambar 5.8. Perspektif 2 Ruang Lobby
Sumber: Olahan Pribadi (2018)

Gambar 5.8 menunjukkan beberapa elemen interior yang lain seperti media-media promosi untuk mempromosikan pertunjukan yang akan



datang yang terletak di dekat pintu masuk. Tampak juga sebuah susunan videowall untuk mempromosikan dan mengedukasi pengunjung tentang kebudayaan dan kesenian khas Kota Surabaya.

3. Perspektif 3



Gambar 5.9. Perspektif 3 Ruang Lobby
Sumber: Olahan Pribadi (2018)

Gambar 5.9 menunjukkan arah sirkulasi di dalam ruang lobby menuju ke area foyer/galeri. Kemudian terlihat juga sebuah eskalator untuk menuju ke area hall yang terletak di lantai 2.

5.2.2. Ruang Terpilih 2 (Ruang Pertunjukkan)

1. Perspektif 1

Gambar 5.10 diambil dari sudut pandang penonton ketika menonton pertunjukkan. Tampak pada gambar background area panggung yang tersusun dari susunan beberapa panel videowall. Warna merah pada bingkai proscenium berfungsi untuk menegaskan sebuah aksentuasi dari area panggung sehingga pandangan penonton diharapkan tertuju langsung ke area panggung. Kemudian pada panel-panel pemantul diaplikasikan motif batik mangrove sehingga dapat menciptakan nuansa khas kesenian Kota Surabaya. Nuansa yang demikian juga didukung dengan hadirnya motif batik mangrove yang terdapat pada setiap kursi penonton dimana warna batik yang diaplikasikan tidak jauh beda dengan warna kursi penonton sehingga dapat menciptakan kesatuan.



Gambar 5.10. Perspektif 1 Ruang Pertunjukkan
Sumber: Olahan Pribadi (2018)

2. Perspektif 2

Gambar 5.11 menunjukkan desain dan warna dari susunan kursi pada area auditorium. Warna ungu tersebut diharapkan dapat menghadirkan perasaan rileks yang dirasakan oleh penonton ketika sedang menonton pertunjukan. Tampak juga susunan elemen reflektor yang semakin ke belakang semakin miring ke arah penonton, hal ini berfungsi untuk mengarahkan suara langsung ke area penonton yang paling belakang.



Gambar 5.11. Perspektif 2 Ruang Pertunjukkan
Sumber: Olahan Pribadi (2018)



3. Perspektif 3

Gambar 5.12 diambil dari sudut pandang penonton yang lain, dimana pada gambar melihatkan kembali lebih jelas susunan videowall pada background area panggung.



Gambar 5.12. Perspektif 3 Ruang Pertunjukan
Sumber: Olahan Pribadi (2018)

5.2.3. Ruang Terpilih 3 (Ruang Workshop Tari)

1. Perspektif 1



Gambar 5.7. Perspektif 1 Ruang Workshop Tari
Sumber: Olahan Pribadi (2018)

Nuansa kontemporer pada ruang workshop tari seperti yang ditunjukkan pada gambar 5.7 sudah terasa. Hal ini didukung dengan pengaplikasian warna antara lantai, plafon, dan dinding. Ditambah lagi wallpaper dengan motif batik semanggi yang diaplikasikan di sisi atas

dan bawah dinding menambah kesan khas kesenian Kota Surabaya di dalam ruangan.

2. Perspektif 2



Gambar 5.8. Perspektif 2 Ruang Workshop Tari
Sumber: Olahan Pribadi (2018)

Keberadaan cermin yang luas harus dihadirkan di dalam ruang workshop tari mengingat aktivitas di dalam ruangan membutuhkan fasilitas penunjang selama latihan. Kemudian untuk furnitur yang tampak pada gambar diatas adalah rak serbaguna dan rak sepatu dengan dudukan diatasnya.

3. Perspektif 3



Gambar 5.9. Perspektif 3 Ruang Workshop Tari
Sumber: Olahan Pribadi (2018)

Pada gambar 5.9 tampak pula peletakan cermin di sebagian besar dinding dalam ruangan. Terdapat juga rak multimedia dan layar LCD yang berfungsi sebagai fasilitas penunjang selama latihan.



(Halaman ini sengaja dikosongkan)



BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan

Beberapa permasalahan pada bangunan eksisting yang akan didesain cukup banyak dan menarik, salah satu yang perlu disorot adalah mengenai fungsi utama dari bangunan eksisting tersebut. Fungsi utama dari bangunan Balai Budaya Kota Surabaya adalah sebagai fasilitas gedung pertunjukan seni. Oleh karena itu seoptimal mungkin hasil desain yang diperoleh dapat menjawab segala permasalahan yang ada pada eksisting, hal ini juga sudah dibuktikan melalui hasil desain yang sudah ditunjukkan oleh penulis. Kemudian dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa permasalahan pada eksisting tersebut nyatanya bisa diselesaikan dengan solusi desain yang ditawarkan sehingga mampu menyediakan fasilitas yang tidak hanya nyaman bagi pengguna namun juga mampu menghadirkan upaya pelestarian kebudayaan dan kesenian lokal melalui sebuah rancangan desain interior.

6.2. Saran

Hendaknya sebelum melakukan proses desain, penulis betul-betul memperhatikan referensi tentang objek yang akan didesain agar pada saat mendesain dapat lebih fokus mana yang harus diselesaikan terlebih dahulu sehingga hasil desain yang dicapai dapat memenuhi target yang diinginkan.



(Halaman ini sengaja dikosongkan)

RENCANA ANGGARAN BIAYA (RAB)

Ruang Terpilih 1 Ruang Lobby Balai Budaya Kota Surabaya

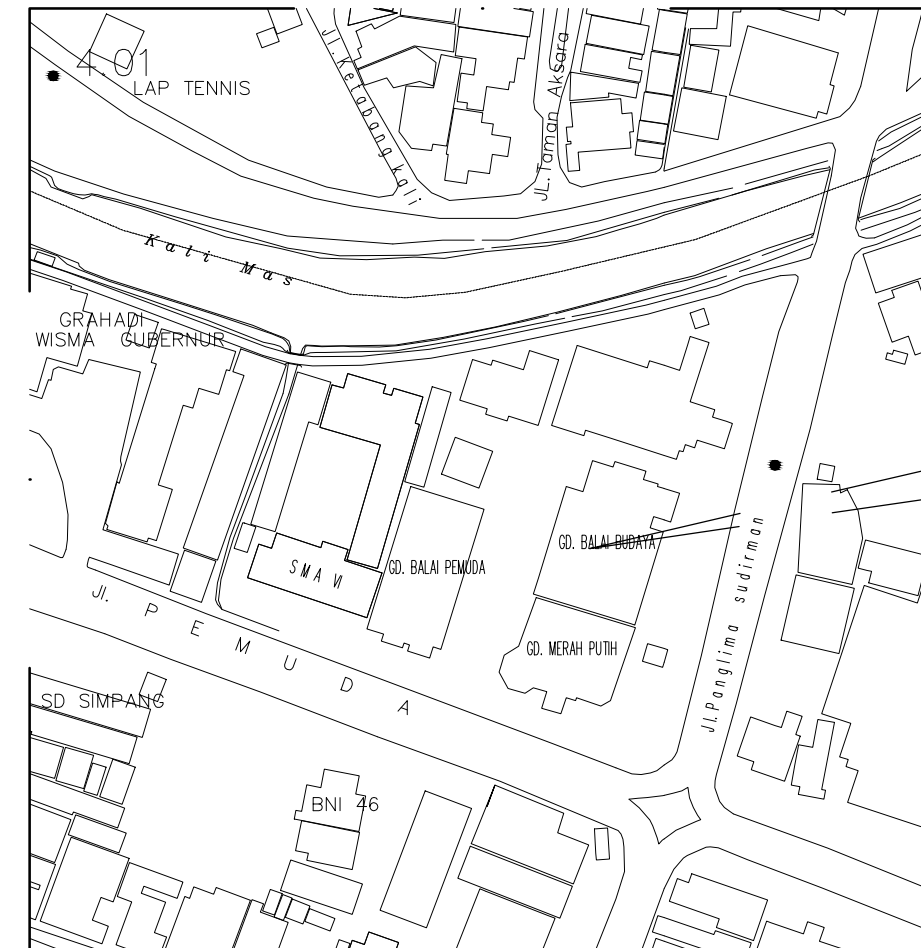
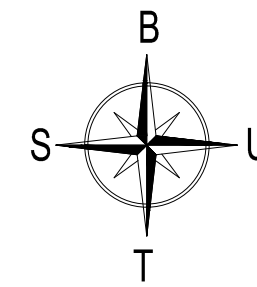
No.	Item Pekerjaan	Vol.	Sat.	Harga Sat. (Rp)	Jumlah (Rp)
A	Pekerjaan Lantai				
1	Pemasangan Granit 80x80 cm	107,52	m ²	800.799	86.101.908
2	Pemasangan Keramik 60x60	20,52	m ²	144.799	2.971.275
Sub Total A					89.073.183
B	Pekerjaan Dinding				
1	Pengecatan Dinding Dalam	110,4	m ²	33.566	3.705.686
2	Pemasangan Wallpaper	24,96	m ²	44.220	1.103.731
Sub Total B					4.809.417
C	Pekerjaan Plafon				
1	Pemasangan Plafon Gypsum	158,2	m ²	61.815	9.779.133
Sub Total C					9.779.133
D	Pekerjaan Kelistrikan				
1	Pemasangan Titik Lampu	68	ttk	119.900	7.793.500
2	Pemasangan Lampu Spotlight	12	unit	175.900	2.110.800
Sub Total D					9.904.300
E	Pekerjaan Furnitur dan Lain-Lain				
1	Meja Resepsionis	1	Unit	6.700.000	6.700.000
2	Meja Ticketing	2	Unit	3.855.000	7.710.000
3	Kursi Staff	4	Unit	590.000	2.360.000
4	Sofa 2-seat	2	Unit	2.869.000	5.738.000
5	Bench	10	Unit	875.000	8.750.000
6	Rak Brosur	1	Unit	1.100.000	1.100.000
7	LED Videowall	29	Unit	17.500.000	507.500.000
8	Media Promosi Pertunjukan	9	Unit	144.000	1.296.000
9	Backdrop Frame Multiplek	1	Unit	3.850.000	3.850.000
Sub Total E					545.004.000
Total A+B+C+D+E					658.570.033

HARGA SATUAN PEKERJAAN (HSPK)

Ruang Terpilih 1 Ruang Lobby Balai Budaya Kota Surabaya

No.	Uraian Kegiatan	Koef.	Sat.	Harga Sat. (Rp)	Jumlah (Rp)
1	Pemasangan Granit 80x80				
	TK	0.28	OH	40.000	11.040
	Kepala Tukang	0.03	OH	45.000	1.242
	Pekerja	0.27	OH	30.000	8.220
	Mandor	0.01	OH	45.000	617
	Granit 80x80 cm	1	m ²	766.000	766.000
	Semen	0.14	Sak	55.000	7.810
	Semen Putih	0.03	Sak	50.000	1.500
	Pasir	0.02	m ³	190.000	4.370
Sub Total					800.799
2	Pemasangan Keramik 60x60				
	TK	0.28	OH	40.000	11.040
	Kepala Tukang	0.03	OH	45.000	1.242
	Pekerja	0.02	OH	30.000	8.220
	Mandor	0.01	OH	45.000	617
	Keramik 60x60	1	m ²	110.000	110.000
	Semen	0.14	Sak	55.000	7.810
	Semen Putih	0.03	Sak	50.000	1.500
	Pasir	0.02	m ³	190.000	4.370
Sub Total					144.799
3	Pengecatan Dinding Dalam				
	Pekerja	0.04	OH	70.000	2.800
	Tukang Cat	0.08	OH	100.000	8.000
	Kepala Tukang	0.008	OH	120.000	960
	Mandor	0.004	OH	150.000	600
	Cat Alkali Resisting Primer 1 lapis	0.143	Liter	45.500	6.506
	Cat ICI Dulux Pentalite 2 lapis	0.2	Liter	56.000	11.200
	Amplas	0.3	m ³	5.000	1.500
	Alat Bantu	1	Ls	2.000	2.000
Sub Total					33.566
4	Pemasangan Wallpaper				
	Pekerja	0.35	OH	23.000	8.050
	Tukang	0.175	OH	30.000	5.250
	Kepala Tukang	0.017	OH	32.500	550
	Mandor	0.01	OH	37.000	370
	Wallpaper	1	m ²	30.000	30.000
Sub Total					44.220
5	Pemasangan Plafon Gypsum				
	Pekerja	0.1	OH	80.000	8.000
	Tukang Kayu	0.05	OH	110.000	5.500

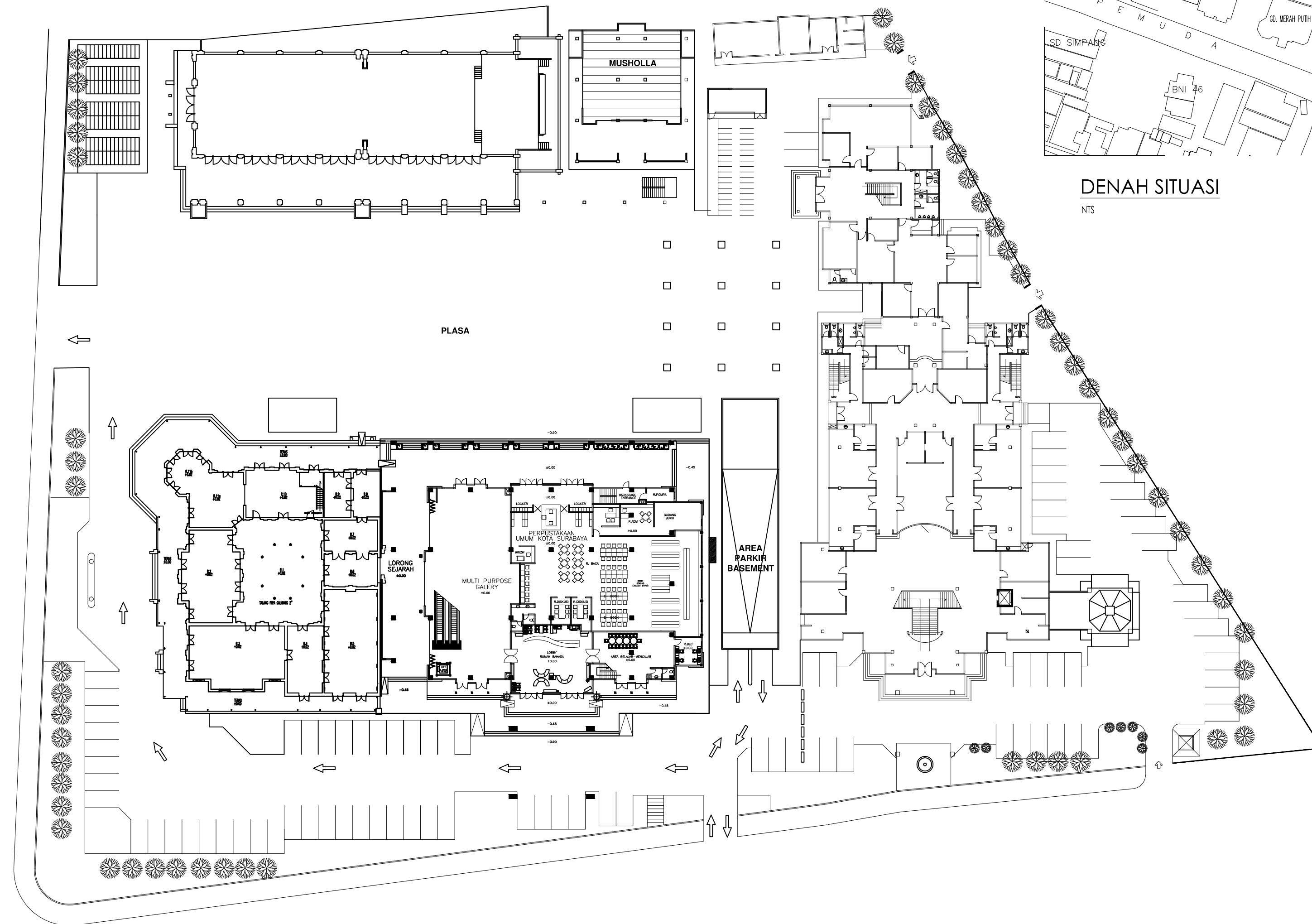
	Kepala Tukang	0.005	OH	125.000	625
	Mandor	0.005	OH	130.000	650
	Gypsum Board 9mm	0.364	lbr	125.000	45.500
	Paku Skrup	0.11	kg	14.000	1.540
Sub Total					61.815
6	Pemasangan Titik Lampu				
	Pembantu Tukang Listrik	0.48	OH	30.000	14.400
	Tukang Listrik	0.048	OH	40.000	1.920
	Kepala Tukang	0.048	OH	45.000	2.160
	Kabel Listrik 3x2.5mm	11	m	6.500	71.500
	Inst. Lampu	1	ttk	30.000	30.000
Sub Total					119.900
7	Pemasangan Lampu Spotlight				
	Kepala Tukang	0.05	OH	148.000	7.400
	Tukang	0.5	OH	121.000	60.500
	PembantuTukang	0.3	OH	110.000	33.000
	Lampu Spotlight	1	unit	75.000	75.000
Sub Total					175.900



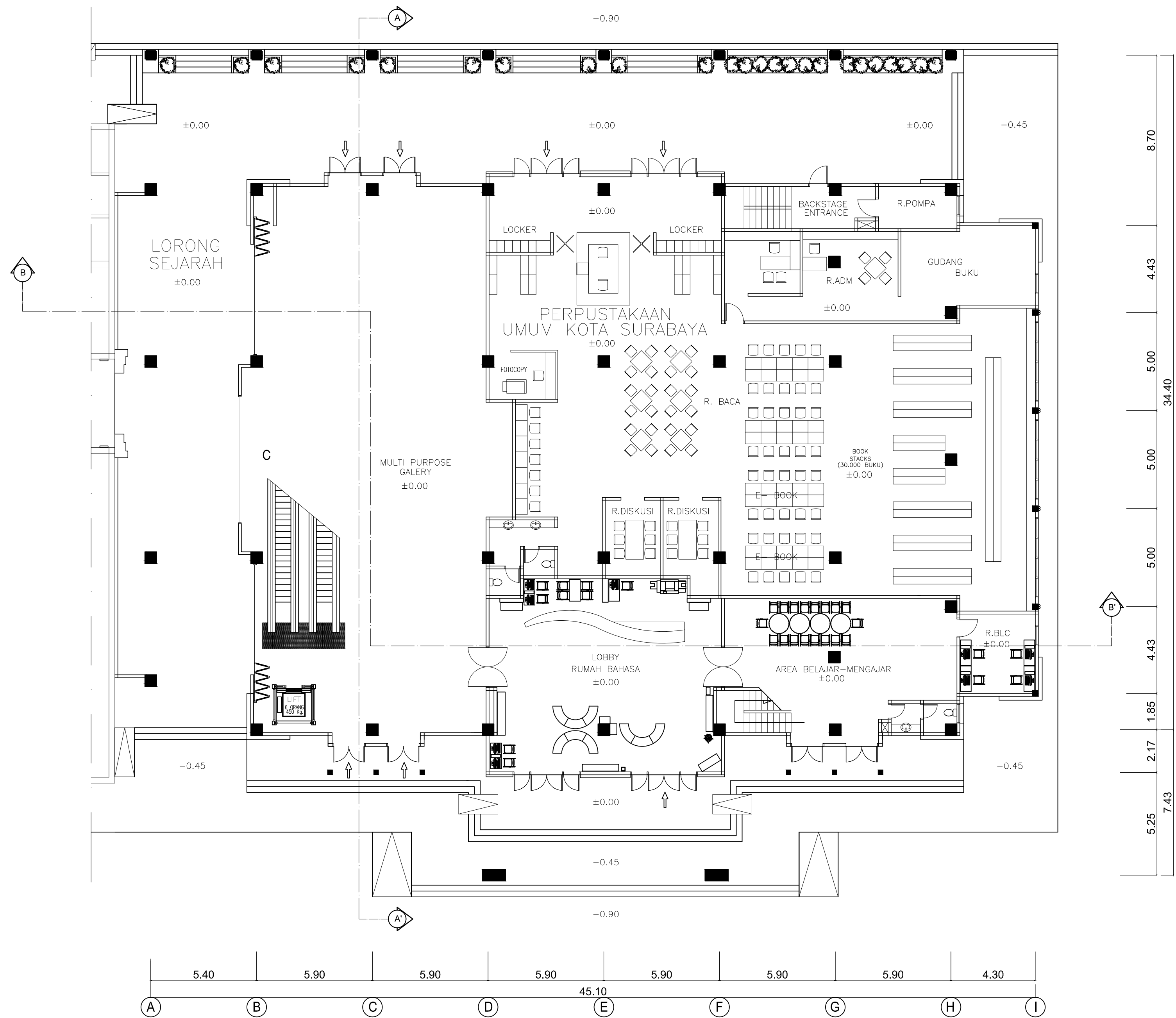
LOKASI YANG
DI KERJAKAN

DENAH SITUASI

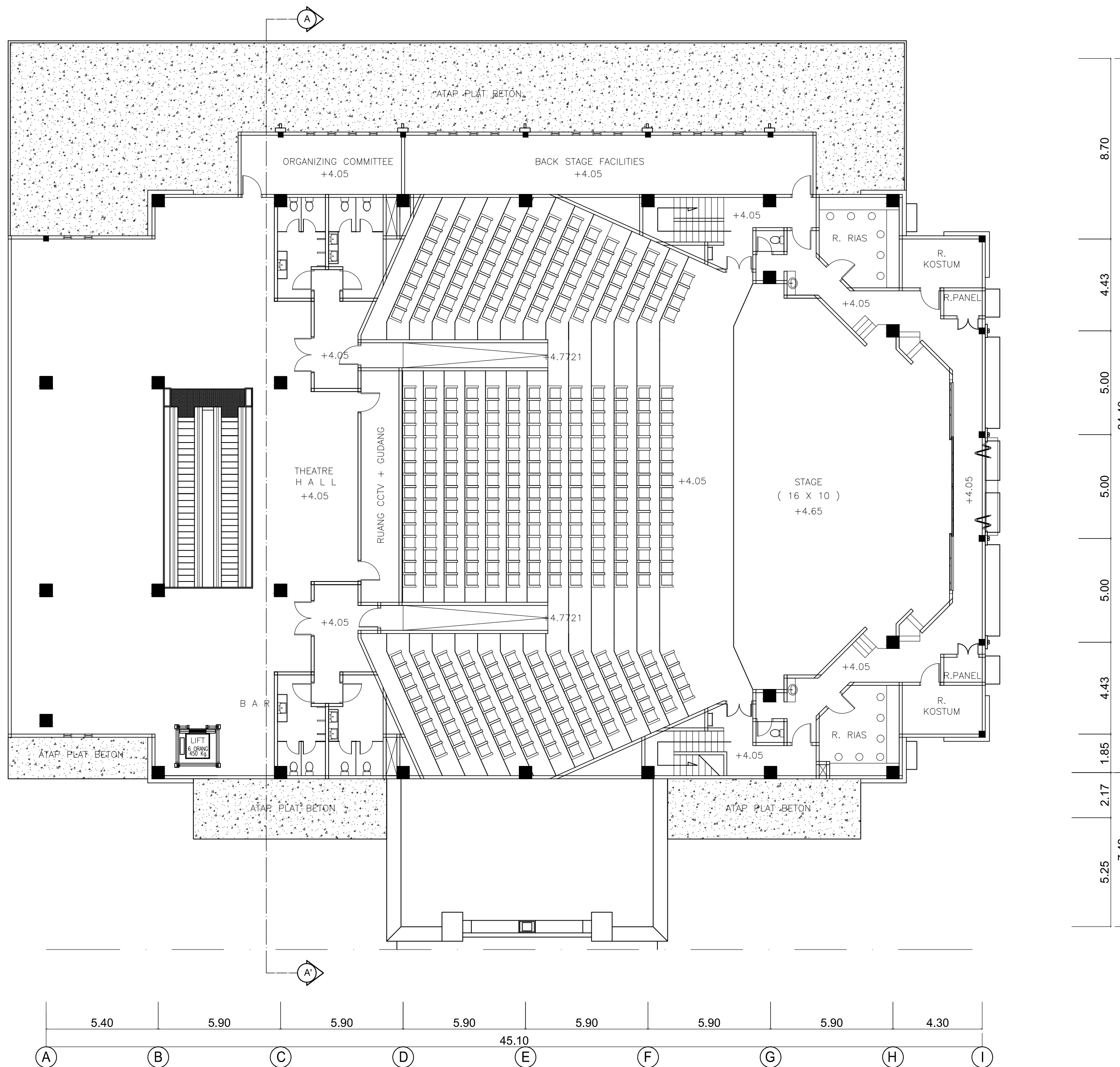
NTS



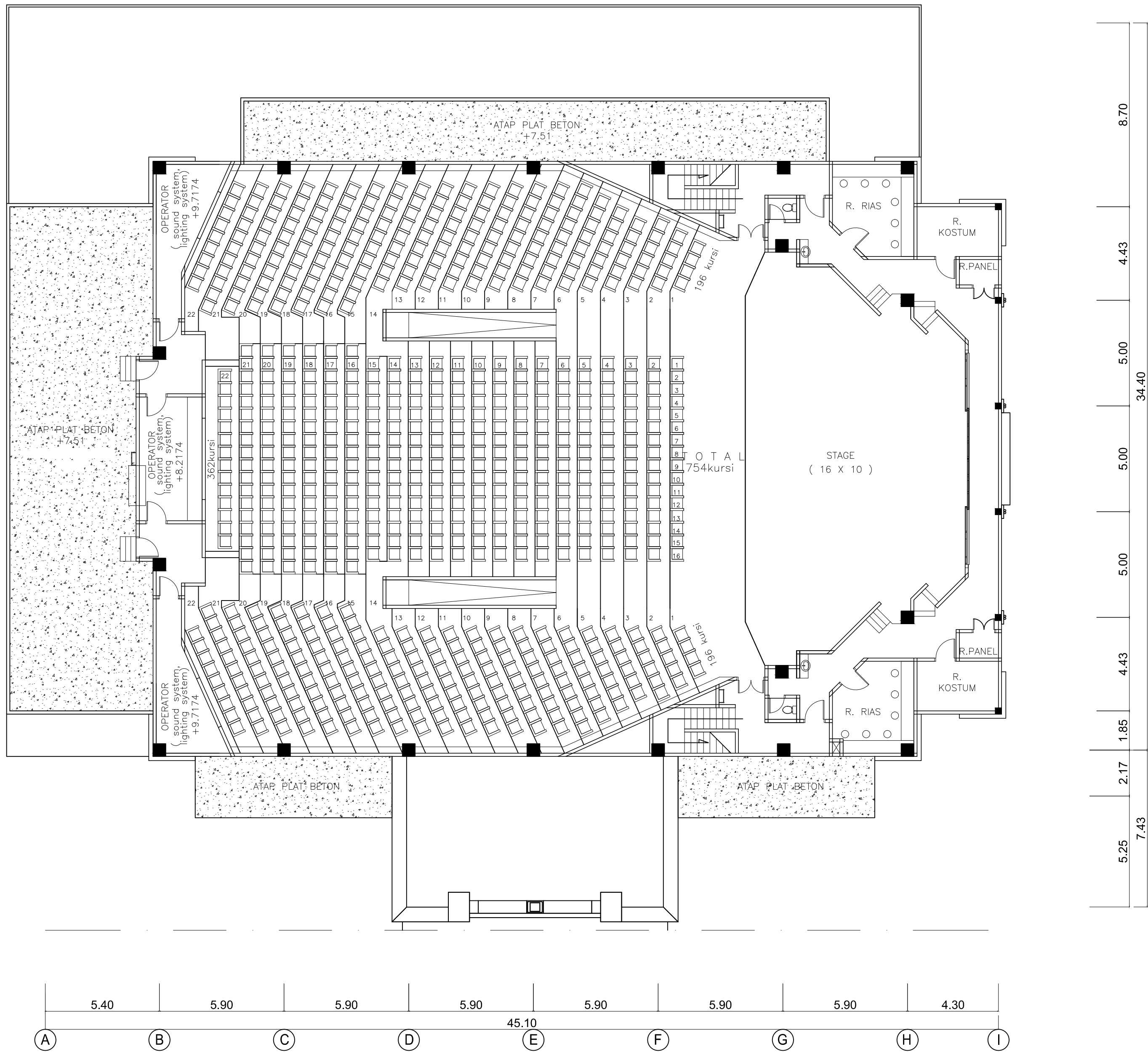
Tugas Akhir Departemen Desain Interior FADP - ITS	Nama : Abdi Nur Utomo	Tanggal : 13 Juli 2018	Nilai	Paraf
	NRP : 08411340000007	Skala : 1 : 500		
	Dosen : Dr. Mahendra Wardhana, ST., MT.	Satuan : cm		
Desain Interior Balai Budaya Kota Surabaya Dengan Nuansa Kontemporer Sebagai Pusat Kegiatan Seni dan Budaya Masyarakat			Site Plan	



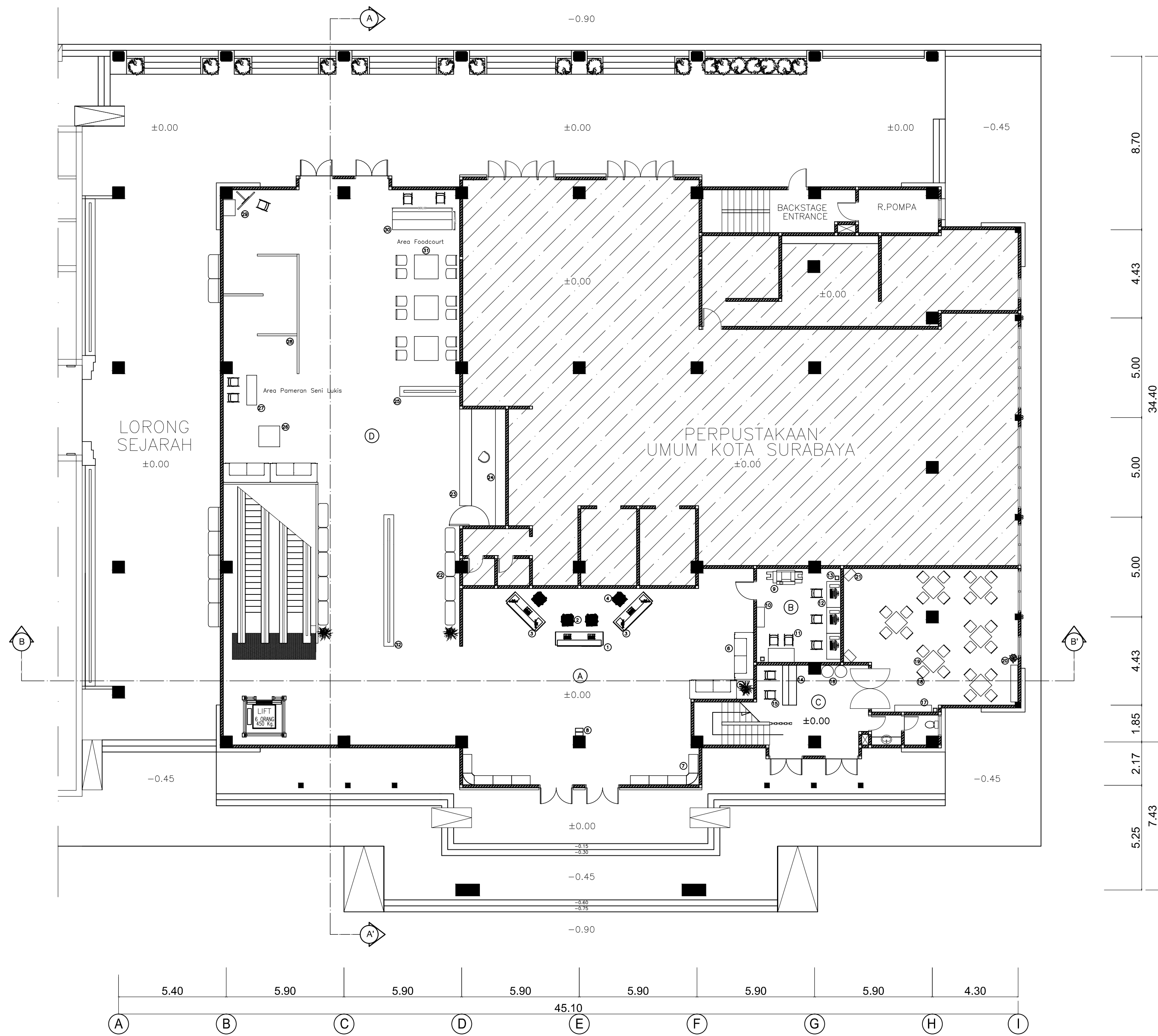
Tugas Akhir Departemen Desain Interior FADP - ITS	Nama : Abdi Nur Utomo	Tanggal : 13 Juli 2018	Nilai	Paraf
	NRP : 0841134000007	Skala : 1 : 150		
	Dosen : Dr. Mahendra Wardhana, ST., MT.	Satuan : cm		
Desain Interior Balai Budaya Kota Surabaya Dengan Nuansa Kontemporer Sebagai Pusat Kegiatan Seni dan Budaya Masyarakat			Denah Eksisting dan Layout Furnitur Keseluruhan Lantai 1	



Tugas Akhir Departemen Desain Interior FADP - ITS	Nama : Abdi Nur Utomo	Tanggal : 13 Juli 2018	Nilai	Paraf
	NRP : 08411340000007	Skala : 1 : 150		
	Dosen : Dr. Mahendra Wardhana, ST., MT.	Satuan : cm		
Desain Interior Balai Budaya Kota Surabaya Dengan Nuansa Kontemporer Sebagai Pusat Kegiatan Seni dan Budaya Masyarakat			Denah Eksisting dan Layout Furnitur Keseluruhan Lantai 2	



Tugas Akhir Departemen Desain Interior FADP - ITS	Nama : Abdi Nur Utomo	Tanggal : 13 Juli 2018	Nilai	Paraf
	NRP : 0841134000007	Skala : 1 : 150		
	Dosen : Dr. Mahendra Wardhana, ST., MT.	Satuan : cm		
Desain Interior Balai Budaya Kota Surabaya Dengan Nuansa Kontemporer Sebagai Pusat Kegiatan Seni dan Budaya Masyarakat			Denah Eksisting dan Layout Furnitur Keseluruhan Lantai 2-3	



KETERANGAN :

A. AREA LOBBY

1. Meja Resepsionis (376 x 66 x 78)
Multiple Finishing HPL Motif Kayu dan Cat Duco Abu-abu
2. Kursi Staff (60 x 60 x 45)
3. Meja Ticketing (217 x 66 x 75)
Multiple Finishing HPL Motif Kayu dan Cat Duco Abu-Abu
4. Kursi Staff (60 x 60 x 45)
5. Tanaman Pot (34 x 34 x 20)
6. Sofa 2 Seat (235 x 96 x 35)
Finishing Fabric Warna Abu-Abu
7. Bench (93 x 46 x 35)
Finishing Fabric Warna Merah
8. Rak Brosur (38 x 38 x 130)
Akrilik dan Balok Kayu Finishing Politur

B. RUANG KANTOR PENGELOLA

9. Mesin Fotocopy
10. Lemari (100 x 40 x 120)
11. Kursi Staff (50 x 50 x 45)
12. Meja Ticketing (130 x 70 x 70)
Finishing Natural Coating
13. Tempat Sampah (20 x 20 x 50)

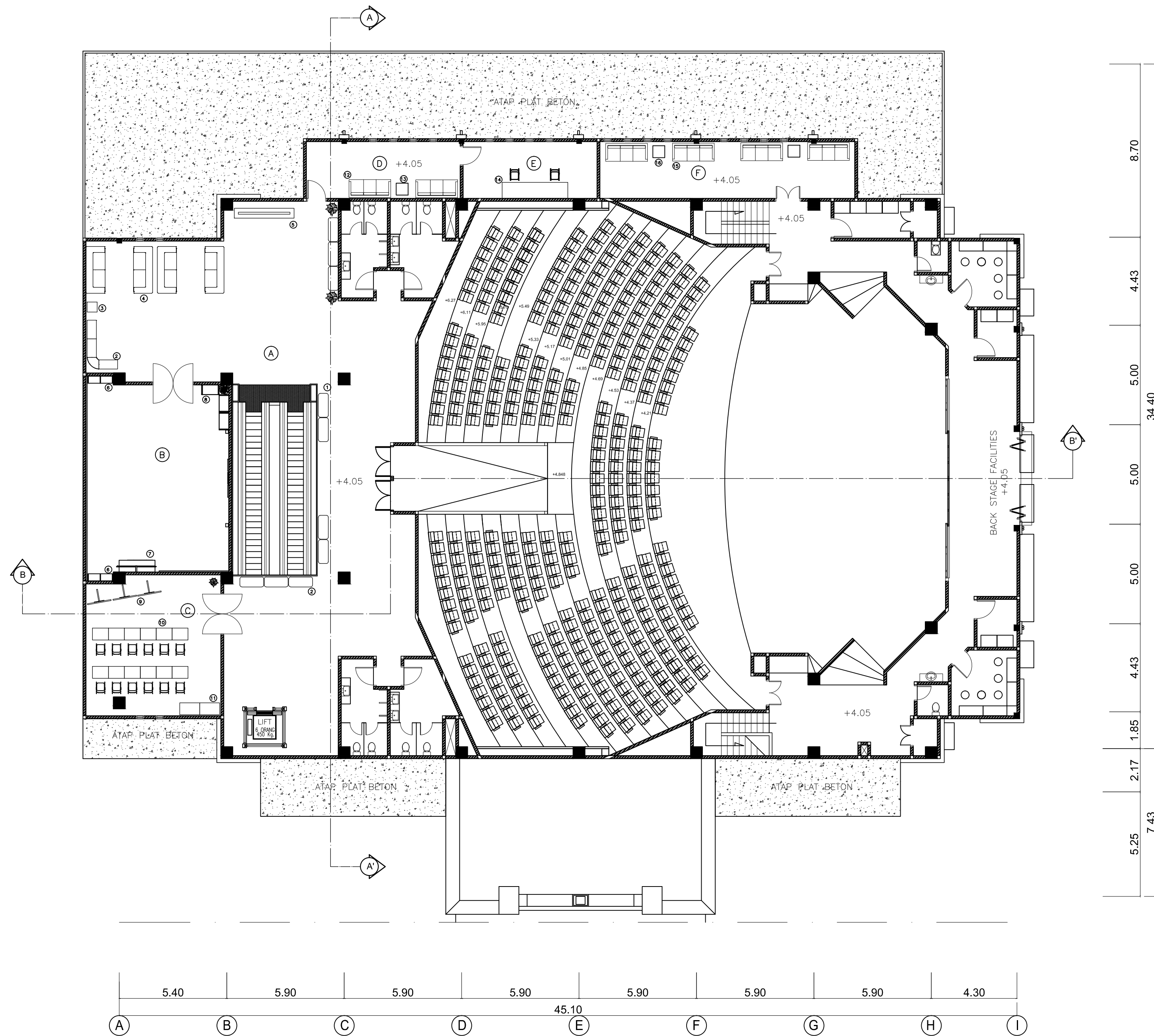
C. AREA RUMAH BAHASA

14. Meja Resepsionis (200 x 70 x 75)
15. Kursi Staff (50 x 50 x 45)
16. Stool (R=30)
17. Lemari Buku (185 x 35 x 120)
18. Kursi (50 x 50 x 45)
19. Meja (80 x 80 x 70)
20. Tanaman Pot
21. Lemari Hias (55 x 35 x 100)

D. AREA FOYER

22. Bench (93 x 46 x 35)
23. Area Merchandise Store
Etalase (uk. Custom)
24. Back Storage (uk. Custom)
25. Digital Signage (300 x 50 x 100)
26. Meja (105 x 105 x 30)
27. Meja Ticketing Area Pameran (150 x 50 x 70)
28. Area Pameran
Uk. Custom ; Finishing Cat Duco Warna Putih
29. Area Live-Sketching
30. Etalase Makanan (300 x 90 x 70)
31. Area Food Court
32. Area Multimedia

Tugas Akhir Departemen Desain Interior FADP - ITS	Nama : Abdi Nur Utomo	Tanggal : 13 Juli 2018	Nilai	Paraf
	NRP : 08411340000007	Skala : 1 : 150		
	Dosen : Dr. Mahendra Wardhana, ST., MT.	Satuan : cm		
Desain Interior Balai Budaya Kota Surabaya Dengan Nuansa Kontemporer Sebagai Pusat Kegiatan Seni dan Budaya Masyarakat			Denah & Layout Furnitur Keseluruhan Terpilih Lantai I	



KETERANGAN :

A. AREA HALL

1. Bench (93 x 46 x 35)
2. Bench (93 x 46 x 35)
Finishing Fabric Warna Merah
3. Meja Hias (50 x 50 x 70)
4. Sofa 2 Seat (235 x 96 x 35)
Finishing Fabric Warna Abu-Abu
5. Digital Signage (300 x 50 x 192)

B. RUANG WORKSHOP TARI

6. Rak Serbaguna (125 x 36.2 x 152.4)
7. Rak Multimedia (180 x 59.4 x 43)
8. Rak Sepatu Dengan Dudukan (88 x 49 x 55)

C. RUANG WORKSHOP LUKIS

9. Easel / Papan Untuk Kanvas
10. Meja Lukis (80 x 60 x 70)
11. Storage (100 x 60 x 120)

D. RUANG EO / EVENT ORGANIZER

12. Sofa 3 Seat (210 x 90 x 45)
13. Meja (60 x 60 x 65)

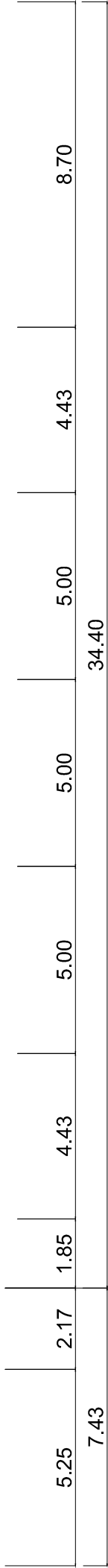
E. RUANG CCTV

14. Meja (330 x 80 x 70)

F. GREEN ROOM (RUANG AKTOR DAN CREW)

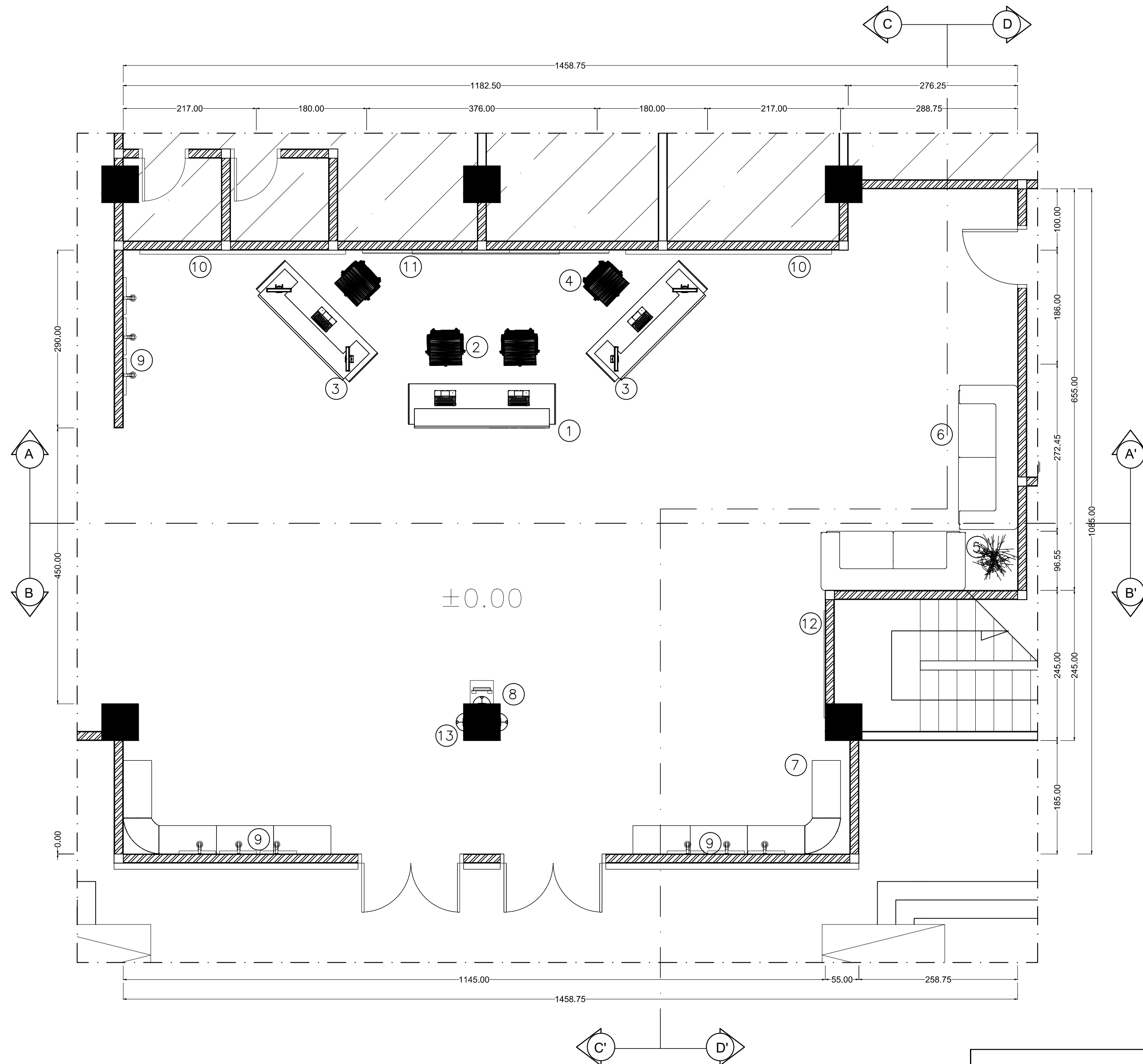
15. Sofa 3 Seat (210 x 90 x 45)
16. Meja (60 x 60 x 65)

Tugas Akhir Departemen Desain Interior FADP - ITS	Nama : Abdi Nur Utomo	Tanggal : 13 Juli 2018	Nilai	Paraf
	NRP : 0841134000007	Skala : 1 : 150		
	Dosen : Dr. Mahendra Wardhana, ST., MT.	Satuan : cm		
Desain Interior Balai Budaya Kota Surabaya Dengan Nuansa Kontemporer Sebagai Pusat Kegiatan Seni dan Budaya Masyarakat			Denah & Layout Furnitur Keseluruhan Terpilih Lantai 2	



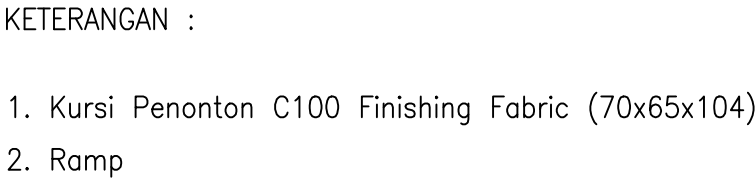
E. RUANG SPOTLIGHT

<p>Tugas Akhir Departemen Desain Interior FADP - ITS</p>	Nama : Abdi Nur Utomo	Tanggal : 13 Juli 2018	Nilai	Paraf
	NRP : 08411340000007	Skala : 1 : 150		
	Dosen : Dr. Mahendra Wardhana, ST., MT.	Satuan : cm		
<p>Desain Interior Balai Budaya Kota Surabaya Dengan Nuansa Kontemporer Sebagai Pusat Kegiatan Seni dan Budaya Masyarakat</p>		<p>Denah & Layout Furnitur Keseluruhan Terpilih Lantai 2-3</p>		

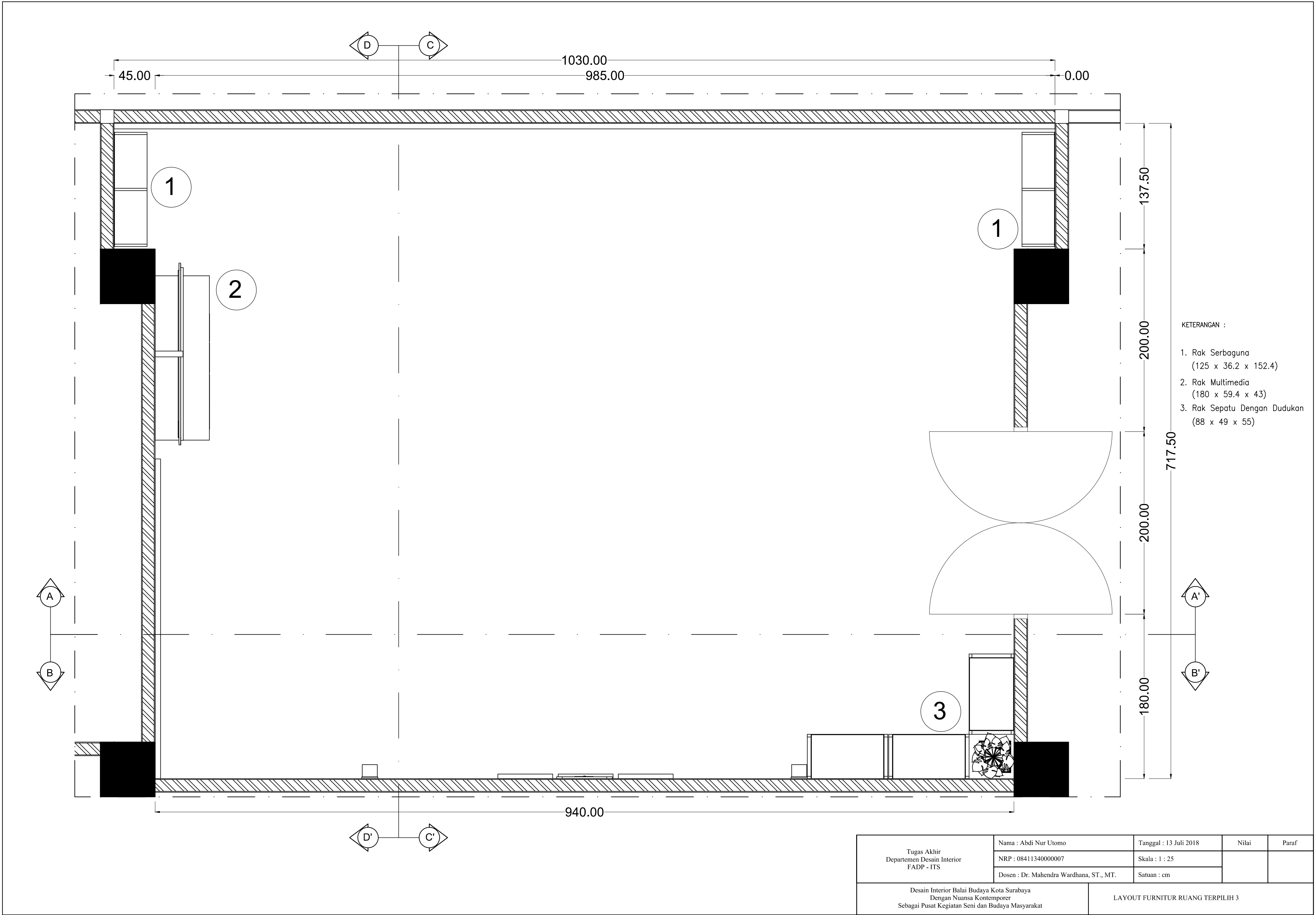


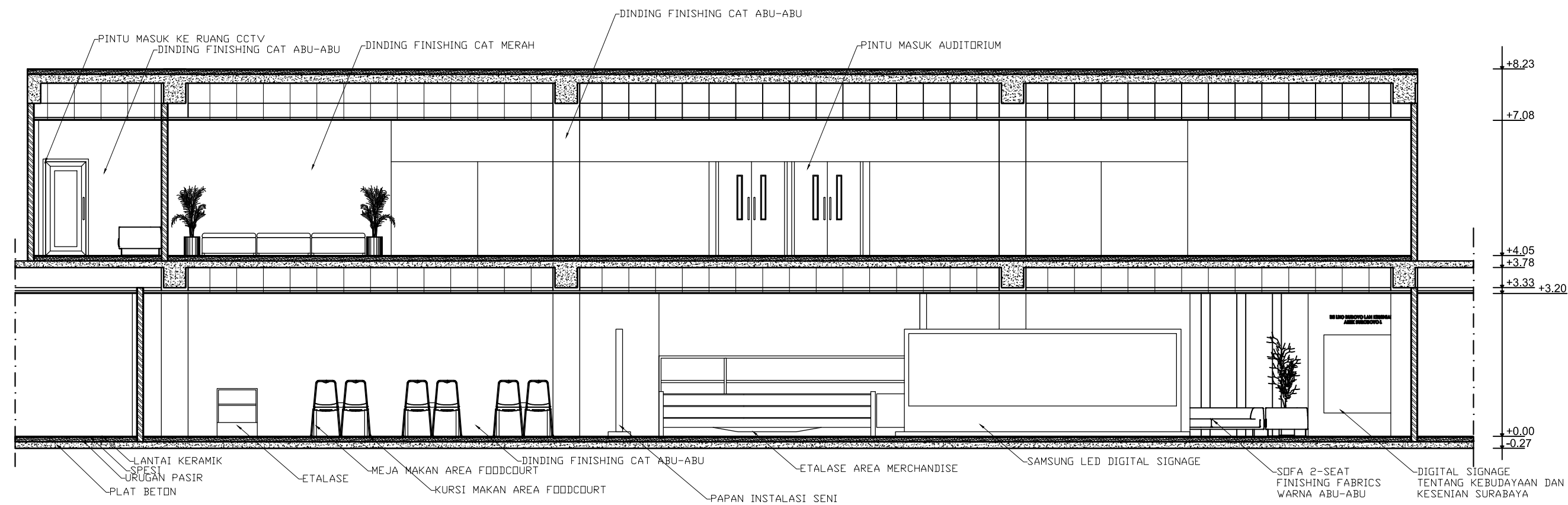
- KETERANGAN :
- A. AREA LOBBY
- Meja Resepsionis (376 x 66 x 78)
Multiple Finishing HPL Motif Kayu dan Cat Duco Abu-abu
 - Kursi Staff (60 x 60 x 45)
 - Meja Ticketing (217 x 66 x 75)
Multiple Finishing HPL Motif Kayu dan Cat Duco Abu-Abu
 - Kursi Staff (60 x 60 x 45)
 - Tanaman Pot (34 x 34 x 20)
 - Sofa 2 Seat (235 x 96 x 35)
Finishing Fabric Warna Abu-Abu
 - Bench (93 x 46 x 35)
Finishing Fabric Warna Merah
 - Rak Brosur (38 x 38 x 130)
Akrilik dan Balok Kayu Finishing Politur
 - Media Promosi Pertunjukan + Spotlight
 - Samsung LED Videowalls (Unit 480 x 540 x 65mm)
Type : Fine Pixel Pitch (P1.5) - IL015E
 - Backdrop Frame Multiple Finishing HPL + Samsung LED Videowalls
 - Digital Signage tentang Kebudayaan dan Kesenian Surabaya
Samsung LED Videowalls (Unit 480 x 540 x 65mm)
 - Modern Glass Wall Lamp

Tugas Akhir Departemen Desain Interior FADP - ITS	Nama : Abdi Nur Utomo	Tanggal : 13 Juli 2018	Nilai	Paraf
	NRP : 0841134000007	Skala : 1 : 50		
	Dosen : Dr. Mahendra Wardhana, ST., MT.	Satuan : cm		
Desain Interior Balai Budaya Kota Surabaya Dengan Nuansa Kontemporer Sebagai Pusat Kegiatan Seni dan Budaya Masyarakat			Layout Furnitur Ruang Terpilih 1	

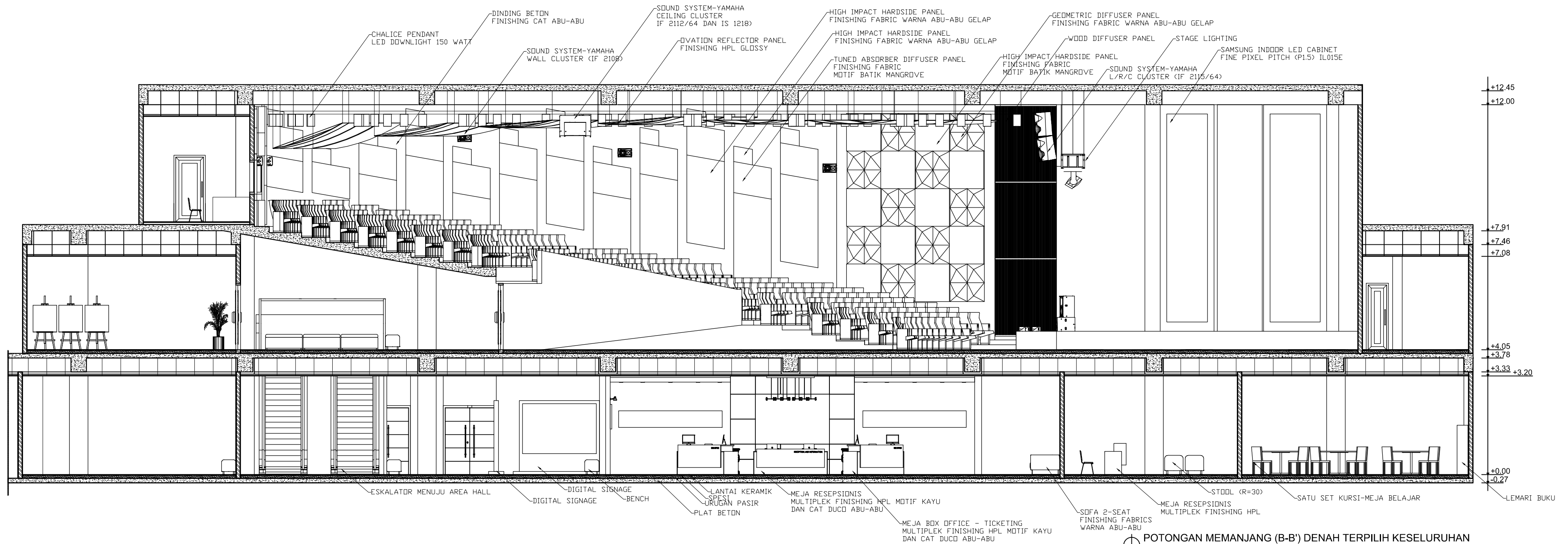


Tugas Akhir Departemen Desain Interior FADP - ITS	Nama : Abdi Nur Utomo	Tanggal : 13 Juli 2018	Nilai	Paraf
	NRP : 08411340000007	Skala : 1 : 100		
	Dosen : Dr. Mahendra Wardhana, ST., MT.	Satuan : cm		
Desain Interior Balai Budaya Kota Surabaya Dengan Nuansa Kontemporer Sebagai Pusat Kegiatan Seni dan Budaya Masyarakat		Layout Furnitur Ruang Terpilih 2		





POTONGAN MELINTANG (A-A') DENAH TERPILIH KESELURUHAN



POTONGAN MEMANJANG (B-B') DENAH TERPILIH KESELURUHAN

Tugas Akhir Departemen Desain Interior FADP - ITS	Nama : Abdi Nur Utomo	Tanggal : 13 Juli 2018	Nilai	Paraf
	NRP : 0841134000007	Skala : 1 : 100		
	Dosen : Dr. Mahendra Wardhana, ST., MT.	Satuan : cm		
Desain Interior Balai Budaya Kota Surabaya Dengan Nuansa Kontemporer Sebagai Pusat Kegiatan Seni dan Budaya Masyarakat			Potongan Memanjang dan Melintang Keseluruhan Terpilih	

DESAIN INTERIOR BALAI BUDAYA KOTA SURABAYA
DENGAN NUANSAN KONTEMPORER SEBAGAI
PUSAT KEGIATAN SENI DAN BUDAYA MASYARAKAT



RUANG TERPILIH 1
R U A N G L O B B Y

DESAIN INTERIOR BALAI BUDAYA KOTA SURABAYA
DENGAN NUANSА KONTEMPORER SEBAGAI
PUSAT KEGIATAN SENI DAN BUDAYA MASYARAKAT



RUANG TERPILIH 1
R U A N G L O B B Y

DESAIN INTERIOR BALAI BUDAYA KOTA SURABAYA
DENGAN NUANSА KONTEMPORER SEBAGAI
PUSAT KEGIATAN SENI DAN BUDAYA MASYARAKAT



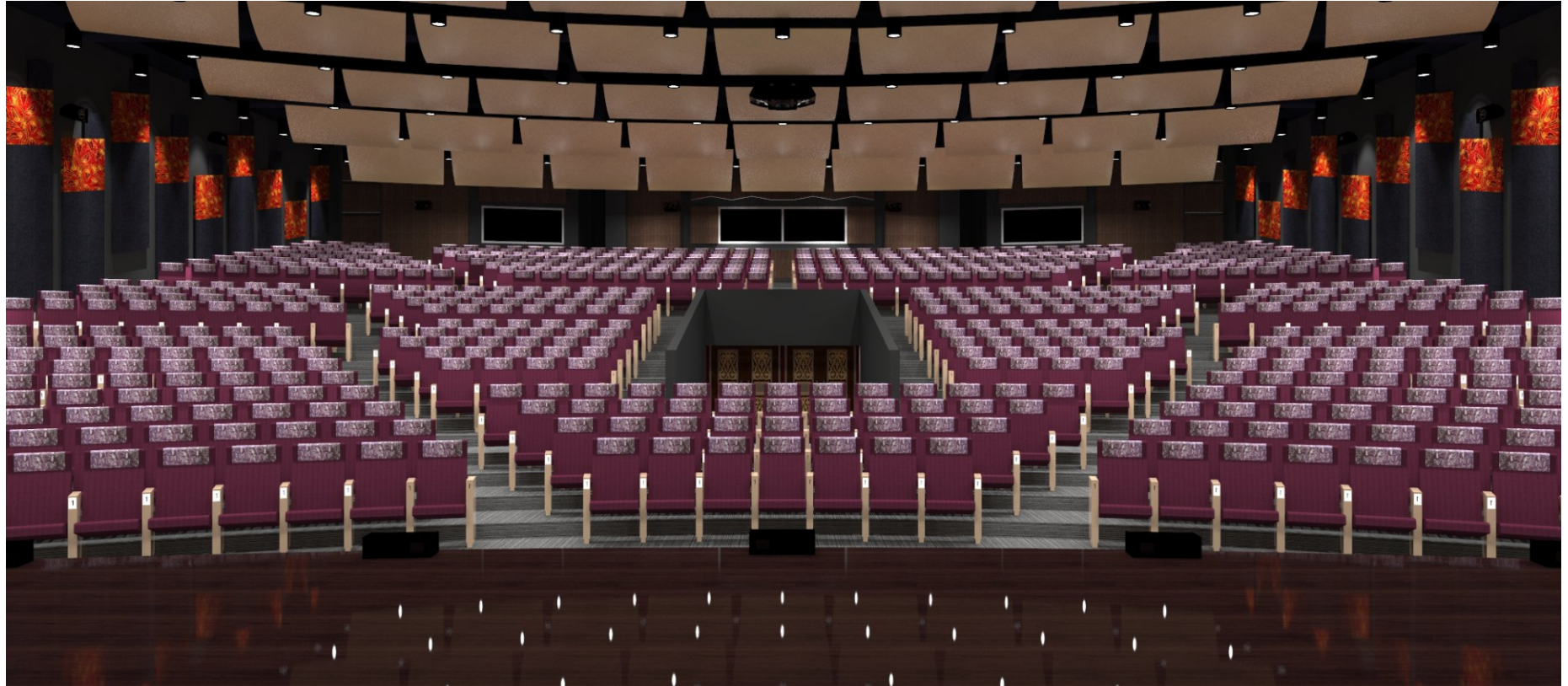
RUANG TERPILIH 1
R U A N G L O B B Y

DESAIN INTERIOR BALAI BUDAYA KOTA SURABAYA
DENGAN NUANSA KONTEMPORER SEBAGAI
PUSAT KEGIATAN SENI DAN BUDAYA MASYARAKAT



RUANG TERPILIH 2
R U A N G P E R T U N J U K A N

DESAIN INTERIOR BALAI BUDAYA KOTA SURABAYA
DENGAN NUANSAN KONTEMPORER SEBAGAI
PUSAT KEGIATAN SENI DAN BUDAYA MASYARAKAT



RUANG TERPILIH 2
R U A N G P E R T U N J U K A N

DESAIN INTERIOR BALAI BUDAYA KOTA SURABAYA
DENGAN NUANSAN KONTEMPORER SEBAGAI
PUSAT KEGIATAN SENI DAN BUDAYA MASYARAKAT



RUANG TERPILIH 2
R U A N G P E R T U N J U K A N

DESAIN INTERIOR BALAI BUDAYA KOTA SURABAYA
DENGAN NUANSA KONTEMPORER SEBAGAI
PUSAT KEGIATAN SENI DAN BUDAYA MASYARAKAT



RUANG TERPILIH 3
R U A N G W O R K S H O P T A R I

DESAIN INTERIOR BALAI BUDAYA KOTA SURABAYA
DENGAN NUANSAN KONTEMPORER SEBAGAI
PUSAT KEGIATAN SENI DAN BUDAYA MASYARAKAT



RUANG TERPILIH 3
R U A N G W O R K S H O P T A R I

DESAIN INTERIOR BALAI BUDAYA KOTA SURABAYA
DENGAN NUANSAN KONTEMPORER SEBAGAI
PUSAT KEGIATAN SENI DAN BUDAYA MASYARAKAT



RUANG TERPILIH 3
R U A N G W O R K S H O P T A R I



DAFTAR PUSTAKA

- [1] *Surabaya Travel Guide*
- [2] *Surabaya Tourism Directory 2015*
- [3] www.kamerabudaya.com , diakses pada tanggal 21 September 2017.
- [4] Desiana, Soraya (2015), *Pusat Sinema Bandung*, Universitas Pendidikan Indonesia.
- [5] Syafrudhin_Shidiq (2016), Universitas Diponegoro. *Diunduh melalui eprints.undip.ac.id pada 21 September 2017*
- [6] Strong, Judith (2010), *Theatre Design Guide*, Oxon: Routledge
- [7] Budianto, Caesario Ari (2007), *Redesain Gedung Kesenian Cak Durasim Sebagai Auditorium Multifungsi Bernuansa Etnik Jawa*, Tugas Akhir, ITS, Surabaya.
- [8] Aprilianto, Yosep Indra (2015), *Gedung Teater Kontemporer di Bandung*, Thesis, Universitas Udayana.
- [9] Pawestri, Sotya (2010), *Pusat Seni dan Budaya Surabaya "the cox Surabaya" :the creation of xotic Surabaya*, Tugas Akhir, ITS, Surabaya.
- [10] Panero, Julius, *Human Dimension & Interior Space*.
- [11] Wicaksono, Andie & Tisnawati, Endah (2014), *Teori Interior*, Jakarta: Griya Kreasi.
- [12] Dewantara, Rustendy Hamesti (2013) *Perancangan Pusat Seni dan Kerajinan Arek di Kota Batu : Tema Extending Tradition*. Undergraduate Thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- [13] Widiastuti (2013), "*Analisa SWOT Keragaman Budaya Indonesia*", Vol.1,No.1.
- [14] <https://www.thespruce.com/designer-guide-to-contemporary-style-1976503>
- [15] <http://interiordesign.id/ciri-khas-gaya-desain-interior-kontemporer/>
- [16] Karlen, Mark & Benya, James (2007), *Dasar-Dasar Desain Pencahayaan*, Jakarta: Penerbit Erlangga.
- [17] <https://www.audioengine.co.id/jenis-speaker-berdasarkan-fungsi-dan-frekuensi/> diakses pada tanggal 22 November 2017



(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BIODATA PENULIS



Abdi Nur Utomo merupakan anak pertama dari tiga bersaudara yang lahir di Lumajang pada 18 Mei 1996. Sebelum menempuh pendidikan di S1 Departemen Desain Interior Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya pada tahun 2013, penulis telah menyelesaikan pendidikan formal di SMAN 2 Lumajang (2010-2013) dan SMPN 1 Lumajang (2008-2010).

Penulis yang memiliki hobi membaca, *traveling* dan mempelajari videografi ini telah mengikuti kegiatan berorganisasi diantaranya penulis pernah menjadi Staff Departemen Dalam Negeri Himpunan Mahasiswa Desain Interior (HMDI) 2014-2015 dan Ketua Departemen Dalam Negeri HMDI 2015-2016. Selain berorganisasi penulis juga mengikuti beberapa kegiatan penunjang baik untuk meningkatkan kemampuan akademik maupun non-akademik diantaranya kegiatan ITS EXPO 2015 sebagai staff ahli *advertising*, seminar *Wood Coating of Interior and Exterior for Inovative Design 2013* sebagai peserta, seminar *Smart Design Concept 2015* sebagai peserta, Pelatihan Jurnalistik Tingkat Dasar Himpunan Mahasiswa Planologi (HMPL) ITS 2014 sebagai pemateri, Pelatihan Jurnalistik Tingkat Dasar Himpunan Mahasiswa Teknik Computer (HMTTC) ITS 2015 sebagai pemateri dan Workshop Keprofesian *Competency Improvement for Interior Designers* sebagai peserta.

Penulis dapat dihubungi melalui alamat email abdinurutomo007@gmail.com.